

USER

ΤΕΥΧΟΣ 37

ΙΟΥΝΙΟΣ 1993

ΔΡΧ. 700

EYE OF THE BEHOLDER III
έρχεται ...

VIDE: η μαγεία
της εικόνας
ΒΑΛΤΕ ΗΧΟ
ΣΤΟ PC ΣΑΣ

ΕΥΝΕΝΤΕΥΞΗ:



Ο DINO DINI βάζει
γκολ στο User

MEGA REVIEW
SPACE QUEST V



Η ROBERTA WILLIAMS ΜΙΛΑ ΓΙΑ ΤΗΝ SIERRA

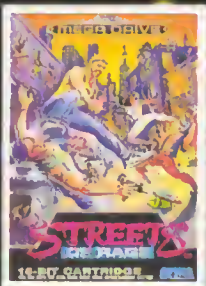
SEGA

Ο ΚΑΛΥΤΕΡΟΣ ΝΙΚΗΣΕ!!!

SEGA τα δυναμικότερα video games στον κόσμο φέρνουν τώρα την επανάσταση, με γραφικά υψηλής ευκρίνειας και με τον τελειότερο στερεοφωνικό ήχο. Παιξτε τώρα με τα SEGA, σε τρεις μοναδικές συσκευές και κερδίστε στα εκατοντάδες φανταστικά παιχνίδια.

Τα SEGA θα τα βρείτε σ' όλα τα καταστήματα παιχνιδιών και computers.

● MEGA DRIVE, ● MASTER SYSTEM II, ● GAME GEAR



1138 STREETS OF RAGE



27017 SUPER KICK OFF



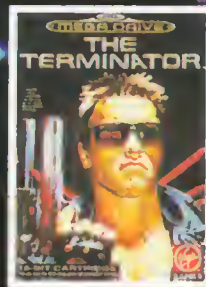
0035 TEAM U.S.A. BASKETBALL
● NEO



1214 D.R. BASKETBALL



1044 BATMAN
● NEO



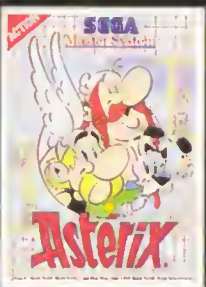
70026 THE TERMINATOR
● ● ● NEO



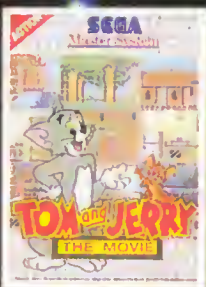
81026 THE SIMPSONS
● ● ● NEO



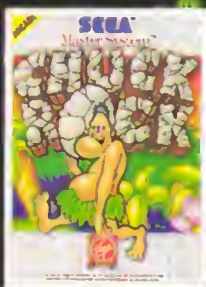
1032 TAZMANIA
● ● ● NEO



9008 ASTERIX



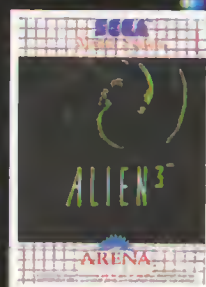
7070 TOM & JERRY THE MOVIE



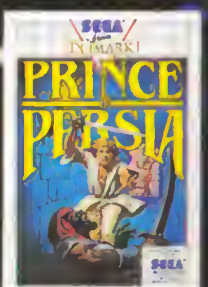
29004 CHUCK ROCK
● ● ●



7077 BUBBLE-BOBBLE



27043 ALIEN III
● ●



27022 PRINCE OF PERSIA
● ●

Παίξτε τώρα σε τρεις μοναδικές συσκευές

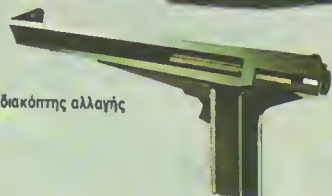
16-BIT



1. MEGA DRIVE, η φανταστική κονσόλα 16 BIT με γραφικό υψηλής ευκρίνειας, στερεοφωνικό ήχα δέκα καναλιών και με τα CONTROL PAD και δωρεόν τα καταπληκτικά παιχνίδια SONIC THE HEDGEHOG.

- Κύριος επεξεργαστής 68000
- Συμβατότητα με τα παιχνίδια του MASTER SYSTEM II μέσω converter.
- Πάνω από 170 παιχνίδια.

ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ:
ARCADE POWER STICK και SOFT WARE CONVERTER MASTER SYSTEM.



2. MASTER SYSTEM II, η συσκευή που διαθέτει ενσωματωμένα ένα συναρπαστικό παιχνίδι.

- Κύριος επεξεργαστής 2 80'
- 64 χρώματα ταυτόχρονα στην οθόνη.
- 256 εγχρώμα sprites.
- 3 κανάλια ήχου και ακόμα 1 για ηχητικό εφέ.
- Πάνω από 180 παιχνίδια.

• Βασικός εξοπλισμός τα control pad, μετασχηματιστής και ένας διακόπτης αλλαγής από την τηλεόραση στα video game

ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ:
JOYSTICK, LIGHT PHASER, και RAPID FIRE UNIT.



3. GAME GEAR, τα μοναδικά εγχρώμα φορητά video game που γίνεται φορητή γρήγορη τηλεόραση και ταυτόχρονα συνδέεται με video camera.

- 4096 χρώματα
- Τέλεια ήχος με ενσωματωμένα ηχεία και δυνατότητα σύνδεσης με ακουστικά.
- Πάνω από 50 παιχνίδια.

ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ:
Ειδικό καλώδιο για τη συμμετοχή μέχρι 8 παιχτών.
Εξάρτημα για τροφοδότηση από αναπτήρα αυτοκινήτου και για επαναφορτιζόμενες μπαταρίες.
Ειδικός μετασχηματιστής ρεύματος.



0406 SONIC THE HEDGEHOG



2507 SONIC THE HEDGEHOG II



2401 MICKEY MOUSE



2323 WIMBLEDON



2402 SHINOBI

Ο ΜΥΘΙΚΟΣ ΚΟΣΜΟΣ ΤΗΣ ΦΑΝΤΑΣΙΑΣ ΚΑΙ ΤΗΣ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑΣ ΕΙΝΑΙ ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑ ΑΠΟ ΤΗΝ



**ΟΛΗ Η ΓΚΑΜΑ ΤΩΝ ΕΠΙΤΡΑΠΕΖΙΩΝ
ROLE PLAYING GAMES ΤΗΣ TSR**

DRAGON QUEST®

THE CLASSIC DUNGEON®

DUNGEONS & DRAGONS®

**ΟΛΑ ΤΑ ΠΑΚΕΤΑ ΘΑ ΣΥΝΟΔΕΥΟΝΤΑΙ
ΑΠΟ ΟΔΗΓΙΕΣ ΣΤΑ ΕΛΛΗΝΙΚΑ
ΘΑ ΤΑ ΒΡΕΙΤΕ ΣΤΑ ΚΑΛΥΤΕΡΑ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑΤΑ
ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ HOBBY & COMPUTER SHOP
ΠΩΛΗΣΗ ΜΟΝΟ ΧΟΝΔΡΙΚΗ ΣΕ ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ
ΓΙΑ ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ**



TSR LOGO IS TRADEMARK OWNED BY TSR, Inc.

Ε σ ε ι ς θ α τ ο ῥ ῆ μ ῆ σ ε τ ε ;

Το *Street Fighter II*
στο Super Nintendo
ψάχνει για τον
πρωταθλητή του!

Ο Αγώνας
θα είναι σκληρός,
και οι παίκτες
αποφασισμένοι
να νικήσουν.

Στα

PANDA



COMPUTERS + GAMES

Το γεγονός της
χρονιας!
Στείλτε
μας τώρα, το
κουπόνι
συμμετοχής
και πάρτε μέρος
στον διαγωνισμό.
Αλήθεια,...
εσείς θα
τοῥήσετε;...



ΣΤΕΙΛΤΕ ΤΟ ΚΟΥΠΟΝΙ ΣΥΜΜΕΤΟΧΗΣ ΣΤΗ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ:
Εμπορικό Κέντρο Ψυχικού, Α. Κηφισίας 292 τηλ.: 69773692.

PANDA
COMPUTERS + GAMES

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ.....
ΗΛΙΚΙΑ.....
ΔΙΕΥ/ΝΣΗ.....
ΤΑΧ. ΠΟΛΙΣ.....
ΤΗΛ.....

ΝΕΑ ΕΚΔΟΤΙΚΗ ΕΠΕ

ΣΠΑΡΤΗΣ 75 ΧΑΪΔΑΡΙ
12461 ΑΘΗΝΑ
ΤΗΛ 5820399 FAX. 5820643

ΕΚΔΟΤΗΣ - ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ

ΓΙΑΝΝΗΣ ΔΕΛΗΣ

ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ ΣΥΝΤΑΞΗΣ

ΓΙΑΝΝΗΣ ΑΙΔΙΝΗΣ

ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ

ΝΙΚΟΣ ΚΡΟΝΤΗΡΑΣ

ΣΥΝΤΑΚΤΕΣ/ΣΥΝΕΡΓΑΤΕΣ

ΚΥΡΙΑΚΟΣ ΞΑΓΟΡΑΡΗΣ
ΓΙΩΡΓΟΣ ΓΡΙΒΑΣ
ΒΑΣΙΛΗΣ ΚΑΡΑΓΕΩΡΓΟΣ
ΠΑΥΛΟΣ ΣΩΤΗΡΙΟΥ
ΓΡΗΓΟΡΗΣ ΒΑΣΙΛΟΠΟΥΛΟΣ
ΑΝΔΡΕΑΣ ΛΕΟΝΤΙΑΔΗΣ
DEREK DELA FUENTE

ΔΗΜΟΣΙΕΣ ΣΧΕΣΕΙΣ

ΓΙΑΝΝΗΣ ΑΙΔΙΝΗΣ

ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ

ΓΙΑΝΝΗΣ ΣΦΥΡΑΚΗΣ

ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ

ΜΑΡΙΑ ΚΑΛΑΒΡΕΖΟΥ

ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΗ ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ

ΒΑΣΙΛΙΚΗ ΠΑΠΑΛΑΜΠΡΟΥ

DTP

ΜΑΡΙΑ ΠΑΠΑΪΩΑΝΝΟΥ
ΗΛΙΑΣ ΒΑΣΙΛΑΚΗΣ

ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ

ΓΙΑΝΝΗΣ ΣΦΥΡΑΚΗΣ

ΔΙΑΧΩΡΙΣΜΟΙ ΦΙΛΜ

ΝΕΑ ΕΚΔΟΤΙΚΗ

ΜΟΝΤΑΖ

ΓΙΩΡΓΟΣ ΔΟΥΚΑΣ

ΕΚΤΥΠΩΣΗ

ΓΡΑΦΙΚΑΙ ΤΕΧΝΑΙ ΕΠΕ

ΒΙΒΛΙΟΔΕΣΙΑ

Π ΟΚΤΩΡΑΤΟΣ

Απαγορεύεται η ολική ή μερική αναδημοσίευση και αναπαραγωγή χωρίς έγγραφη άδεια της εταιρίας ΝΕΑ ΕΚΔΟΤΙΚΗ ΕΠΕ. Οι απόψεις που εκφράζουν οι συντάκτες στα άρθρα τους δεν αποτελούν απαραίτητα και θέση του περιοδικού. Οποδήποτε υλικό παραδίδεται στο περιοδικό περιέρχεται αυτόματα στην κατοχή του χωρίς υποχρέωση επιστροφής.

ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ

Ελλάδα: 7700
Κύπρος 8400

Π Ε Ρ Ι Ε

6 ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

9 ΛΙΓΑ ΛΟΓΙΑ ΓΙΑ ΤΟ ΤΕΥΧΟΣ

10 POWER ON NEWS

18 PREVIEWS

24 ΒΑΛΤΕ ΗΧΟ ΣΤΟ PC σας

SOUND GALAXY NX II
SOUND GALAXY BX II

26 DIGITAL ILLUSIONS

Το Σουηδικό Software

28 DINO DINI

Ο άνθρωπος πίσω από το Kick Off

30 HARDWARE TEST

ROMBO VIDI για AMIGA

34 HARDWARE TEST

COMPRO SOUND PRO

36 MEGA REVIEW

SPACE QUEST V (PC)

42 SLEEPWALKER (AMIGA)

Όταν η νύχτα πέσει...

44 CHUCK ROCK 2 (AMIGA)

Ο γιος του Chuck!

46 WORLD LEAGUE BASKETBALL (SUPER NES)

Καλύτερο μπάσκετ όλων των εποχών;

48 GREENDOG (MEGADRIVE)

Πω, πω ένας φλώρος!

49 QUACK SHOT (MEGA DRIVE)

50 SUPER KICK OFF (Game Gear)

51 SOLOMON's CLUB (Game Boy)

52 HONEY BEE (SuperVision)

53 WIMBLEDON (Master System)

54 EMPIRE DELUXE (PC)

Για στρατηγούς και όχι μόνο

56 GOBLIINS 2 (PC)

Παίξτε το, ΠΑΙΞΤΕ ΤΟ!!!

58 GRAND PRIX (PC)

60 INCA CD-ROM (PC)

61 SUPER FROG (AMIGA)

62 SUPER CAULDRON (PC)

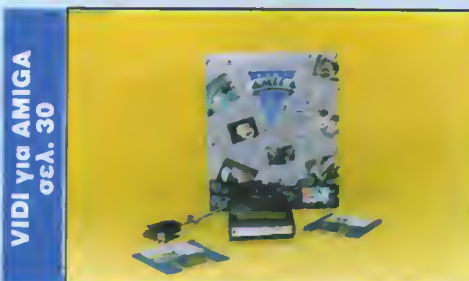
Όλα super έγιναν;

63 TROLLS (AMIGA)

Αχ, νά'ταν σαν τα Goblins...

ΧΟΜΕΝΑ

- 64** **SHADOW OF THE COMET (PC)**
Από τα καλύτερα adventures
- 67** **REVIEW ΑΝΑΓΝΩΣΤΗ**
Κυριολεκτικά, η δική σας σελίδα!
- 68** **ΧΡΟΝΟΣ ΗΤΑΝ ΚΑΙ ΠΕΡΑΣΕ!! Ε!!**
- 70** **TOP TEN**
Επιτέλους δύο σελίδες
- 72** **ΤΟ ΕΓΧΕΙΡΙΔΙΟ ΤΟΥ ΚΑΛΟΥ ΠΑΙΚΤΗ**
BART SIMPSON 8' μέρος
LIFE & DEATH 8' μέρος
CADAVER 100%
- 78** **TIPS + TRICKS**
- 84** **SPELL SHOP**
Φοβερά πράγματα!!!
- 92** **ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ**
Κερδίστε -πάλι- μίαν Amiga 600...
- 94** **Role Playing Games**
Για τους ρομαντικούς!
- 98** **STAY COOL**
- 100** **A>PROMPT**
- 102** **COIN-OP**
Εδώ τα λόγια περιπτεύουν!
- 104** **ΤΑ 8-BIT ΠΟΤΕ ΔΕΝ ΠΕΘΑΙΝΟΥΝ**
- 106** **ΚΟΝΤΙΝΟ ΜΕΛΛΟΝ**
- 108** **BIG TROUBLE**
- 110** **ΧΟΡΕΥΟΝΤΑΣ ΜΕ ΤΑ BYTES**
Χριστέ μου θα γίνει δυο σελίδες;
- 112** **ΙΟΙ ΣΤΟ PC μέρος α'**
Βοήθεια!
- 114** **CINEMA**
- 115** **ΣΧΟΛΕΙΟ ΠΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ**
- 120** **AUDIO IN**
- 122** **ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ**
- 127** **ΑΓΓΕΛΙΕΣ**
- 129** **ΚΟΥΠΟΝΙΑ**



USER



*Για σας που ξέρετε
και θέλετε να σιγουρευτείτε...*

...να σιγουρευτείτε ότι μαθαίνετε **έγκυρα** και **έγκαιρα** όλα τα καυτά θέματα για τους υπολογιστές: Hardware test, Software, Νέα και ειδήσεις από το χώρο της πληροφορικής με υπεύθυνη και έγκυρη γνώμη. **Είναι ώρα...**

...να γραφτείτε συνδρομητές στο USER
Και φυσικά εμείς όπως πάντα θα σας δώσουμε **κι ένα δώρο**. Στείλτε λοιπόν γρήγορα το κουπόνι συνδρομής και διαλέξτε ταυτόχρονα μία από τις παρακάτω προσφορές.

ΠΡΟΣΦΟΡΑ 1 **BAAL**
(PC-AMIGA-ST)

ΠΡΟΣΦΟΡΑ 2 **TWIN WORLD**
(AMIGA-ST-AMSTRAD DISK)

ΠΡΟΣΦΟΡΑ 3 **STAR CONTROL**
(PC-AMIGA-ST-AMSTRAD DISK)

ΚΟΥΠΟΝΙ ΣΥΝΔΡΟΜΗΣ
ΣΤΗΝ ΣΕΛΙΔΑ 13

WELCOME TO THE JUNGLE

Ζέστες, πολλές ζέστες, διότι το joystick έχει πυροκτωθεί οπά το πολύ παιχνίδι. Τώρα, ενάσο το πλήκτρο κρουώνουν περιμένοντος τους Ελληνες προγραμματιστές νο ασχοληθούν λίγο με την κοτοσκειυή προγορομμάτων, το USER κάνει προσπάθειες νο καλύψει άλες τις πλευρές των υπολογιστών και των κονσολών.

Ξεχυθήκομε λοιπάν -για την ενημέρωση σας- νο πόμε θάλασσο και μετά πλοτείο μέχρι και Σερβίο πορολίγο νο πάμε! Έτσι το τεύχος ολοκληρώθηκε μετό οπά την υπερπροσπάθειό μας ουτή ποράλο που πρέπει νο ομολογήσουμε ότι ο μή-νος που κύλησε δεν ήτον ο τρομεράτερος απά άποψης παρουσίαισης νέων παιχνιδιών ή μηχανημάτων. Μέχρι να ωριμάσουν το πράγματο βρήκομε τον χρόνο νο δοκιμάσουμε μερικές κάρτες γιο PC και Amiga. Και τεστάροντος άλο και κότι μαθοίνει ο όνθρωπος.

Ότι, γιο ποράδειγμο, ο ήχος στους συμβατούς έχει ξεπεράσει τις προσδοκίες μας ή ότι πράγματο που "οκούγοντον" όπιστευτο πριν απά 2 χρόνια τώρα ογοράζοντοι με το χρήματα του ενάς χεριού δηλοδή σε τιμές κάτω των 100000 δροχμών. Πέρο οπά την πώση των τιμών του hardware (και την όντίστοιχη όκομψίο δυστυχώς λόγω πειροτείας στο software) η σημαντικότερο είδηση του μήνο στο software είναι η κυκλοφορία του DOS 6 με το σκεπτικά άτι επιρρέοσε την ζωή και το PC των δεκάδων χιλιάδων χρηστών του και στην Ελλάδα. Μπή-κε λοιπόν κι ουτά στις κορδιές μας ολλά και στους σκληρούς μας. Και δεν βγοί-νει μέχρι την έκδοση του 7 για το όποιο άκουσο ήδη μερικές φήμες στην Στουρ-νάρο, ολλά ξέρετε τώρα τί φαντοσίο έχουν το ποιδιό εκεί κάτω!

...ΚΑΛΟΚΑΙΡΙΑΤΙΚΑ

συστημάτων γιο το coin-op μέσο στο κολοκοίρι ουτά. Νοι μιλόμε γιο την Ελλάδα και έχοντος ουτά κοτά νου συνεχίσομε το οφιέρωμό μας στην τεχνολογία ουτή η όποιο προς το τέλος της δεκοετίας του '90 προβλέπετοι ότι θα κυριορχήσει στο μέσο ψυ-χογωγίος μετά οπά τις βελτιώσεις που θο επέρλθουν στο γροφικά ολλά και στο interface που θο κάνει το συστήματο πιο εύχρηστο στον κοθένο. Ποιός ξέρει μπορεί νο φτάσουμε σύ-ντομο και σε προσιτά Virtual Reality μηχανή-μοτο γιο χρήση στο σπίτι μας!

Αυτά το τεύχος περιέχει μερικές οκάμο εκπλή-ξεις γιο σας ολλά και γιο μας!

Πρώτο είναι η επιστροφή του όνθρώπου οπά την Αγγλία, του όντοποκριτή μας Derek Deia Fuente που άπως θο δείτε στο ποράν τεύχος δίνει ρέστο για την δική σας έγκοιρη και έγκυ-ρη ενημέρωση. Όπως και νο το κάνουμε δεν υπάρχουν πολλά περιοδικά πογκοσμίως που νο κοτάφερον νο φέρουν τον Dino Dini γιο συνέ-ντευξη, όπως έκομε το USER.

Δεύτερη έκπληξη, που έπρεπε άμως νο την περιμένετε οφού το πράγματο οδηγούν προς το εκεί, είναι η ούξηση των σελίδων του Speii Shop ολλά και η γενικότερη όνόπτυση εκείνων των σελίδων που οσχολούντοι με το φλεγόν θέμο του adventuring μετά από δικές σας επίμονες όποιτήσεις.

ΥΓ1. Και νο μην το ξεχάσω (γιοτί ο κύριος Γρίθος θα μου κάνει κονένο spell και θο με μετοτρέψει πάλι σε Goblin): ότον στέλνετε γράμμοτα που ζητάνε λύσεις γροπώς και τοχυδρομικώς νο εσωκλείετε όποσδήποτε γραμμοτόσημο, όν βέθαιο θέλετε νο πάρετε απάντηση.

ΥΓ2. Φυσικά και δεν θο σας πω ποιος είναι ο τριοντοδιάμπιτος!

ΥΓ3. Το παράν γράμμο συνοδεύετοι απά φωτογροφίο χελώνος Caretta Caretta διάτι είναι επίκοιρη, ιδιοίτερο άμορφη και ποράλο που δεν είναι κάτω γεννόει ουγό!

ΥΓ4. Όχι την χελώνα μας δεν την λένε Μπομπάτο, Ακη!



Ο Αρχισυντάκτης

(ΚΑΙ ΟΧΙ ΜΟΝΟ)

Δίνα Δόλια για Το Τεύχος



ΦΗΜΕΣ, ΦΗΜΕΣ, ΦΗΜΕΣ

Και ποιός είναι ο καλύτερος τρόπος για να αρχίζει κανείς το μήνα του;

Μα φυσικά οι φήμες και τα κουτσομπολιά. Και επειδή τα κουτσομπολιά τα αφήνου-με για τους άλλους, ας δούμε κάποιες φήμες.

AMIGA 6000...

... και καλή σας όρεξη. Ξανατονίζοντας ότι πρόκειται για απλές φήμες, να δούμε κάποια πραγματάκια για τον καινούργιο υπερ-υπολογιστή της Commodore. Κατ' αρχάς, να πούμε πως οι φήμες λένε ότι θα κυκλοφορήσει οτα τέλη του τρέχοντος έτους, και θα κοστίζει γύρω οτα 3500 δολάρια. Στην απλή ελληνική, αυτό μεταφράζεται κάπου οτις 800000 δραχμές. Προφανώς η τιμή δεν συμπεριλαμβάνει το μόνιτορ, και αυτό θα το καταλάβετε και εσείς, μόλις δείτε το configuration του μηχανήματος που ακολουθεί. Το μηχανήμα είναι βασισμένο πάνω οτον 68060 της Motorola, αφού η τελευταία, αποφάοισε να μην κυκλοφορήσει τον 68050. Πάντως, όπως και να έχει το θέμα, έχουμε να κάνουμε με έναν παν-γρήγορο 32-bit υπολογιστή, με γραφικά επίσης των 32-bit. Ας δούμε όμως το configuration της A6000, λίγο πιο αναλυτικά.

Επεξεργαστής: Motorola 68060

50 MHz

48 MIPS

Συνεπεξεργαστής: Motorola 68884.

OS : Workbench 3.2.

Kickstart 4.0.

Γραφικά : 32-bit χωρίς animation σε ανάλυση 320x200.

24-bit με 2 frames το δευτερόλεπτο σε ανάλυση 640x200.

16-bit (Truecolor) με animation οτα 60Hz σε ανάλυση 1208x1076.

Mode γραφικών με 32 χρώματα σε οποιαδήποτε ανάλυση.

Ηχος : Τεσοάρων καναλιών stereo samples οτα 25 KHz.

Πληκτρολόγιο : Standard πληκτρολόγιο A4000.

Floppy Drives : 3.5 High Density, 1.44Mb ή 1.64Mb.

Hard Disk Drive : IDE ή SCSI.

Θύρες Επέκτασης : 4 PCMCIA.

2 Σειριακές.

1 Παράλληλη.

RF.

Scart.

Μνήμη : 4Mb, επεκτάοιμη οτα 16 Gigabytes(!!!).

256Kb Cache.

Ολα αυτά μπορεί να σας φαίνονται πολύ αναλυτικά, αλλά παραμένουν φήμες. Πάντως, αν έτω και τα μισά από τα παραπάνω είναι αληθινά, τότε όλοι οι Amiga Users, πρέπει να αρχίσετε να μαζεύετε λεφτά. Ζητήστε και καμιά αύξηση οτο χαρτζιλίκι σας, έτοι για να φτάσει τα 50 χιλιάρικα την εβδομάδα. Αλλιώς, δεν βλέπω να αγοράζετε το καινούργιο τερατάκι της Commodore.

MEGA DRIVE 2

Και οι φήμες συνεχίζονται με το καινούργιο μηχανήμα της Sega. Και λέμε καινούργιο αντί για μελλοντικό, γιατί οι φήμες λένε ότι το μηχανήμα έοκαοε μύτη στην Ιαπωνία. Κρίνοντας λοιπόν από τη μύτη, λέμε ότι το Mega Drive 2, έχει τελείως διαφορετικό design και αισθητική. Οσον αφορά τις δυνατότητες του, τα πράγματα είναι απλά. Είναι καλύτερο από τον προκάτοχό του. Μέχρι όμως να το δούμε, δεν λέμε τίποτα. Πάντως, αυτό που θα ακολουθήσει οίγουρα τώρα είναι το Mega CD 2.

Με αυτό να κλείσουμε και τις φημολογίες για αυτόν το μήνα. Το μόνο που μας μένει να κάνουμε, είναι να ευχηθούμε να είναι αληθινά όλα τα παραπάνω, μόνο και μόνο για να τα δούμε και εμείς σύντομα.

Για να είμαστε όμως οίγουροι, ας κάνουμε ότι λέει το τραγούδι - "Μην ακούς τις φήμες".

ΕΘΕΑΘΗ 3DO!!!

Και επειδή σας το χρωστάγαμε κιόλας, ρίξτε μια ματιά οτις φωτογραφίες. Το μηχανήμα που βλέπετε, δεν είναι άλλο από το "πολύ" 3DO. Η υπερ-κονσόλα με το CD, την εκπληκτική ταχύτητα, τα απεριόγραπτα γραφικά και τον τέλειο ήχο, άρχισε να κόβει θόλτες. Προσέξτε όμως. Δεν εμφανίστηκε στη αγορά. Απλά οι κατασκευαστές αποφάοισαν να το συναρμολογήσουν και να το πάρουν φωτογραφία. Το καλό πάντως, είναι ότι δεν αργήσει πολύ να βγει στην αγορά και ότι μόλις βγει θα το περιμένουν πολλά-πολλά παιχνίδια.

Στις φωτογραφίες, επίσης βλέπετε και googles (κάτι σαν γυαλιά, αλλά για να βλέπετε τα πράγματα τρισδιάστατα) και ένα χειριστήριο 3 fire buttons για το μηχανήμα.

Ακόμα καλύτερα, ακούστηκε ότι μέσα στον επόμενο χρόνο, οι τυχεροί κάτοχοι του μηχανήματος, θα μπορούν να επικοινωνούν με ειδικές θάσεις που θα φτιχτούν για το 3DO, για να μπορούν να παίξουν παιχνίδια που δεν έχουν - επί πληρωμής βέβαια.

Αντε να έρθει για να χαρούμε και εμείς λιγάκι.



ΜΙΑ ΠΑΡΑΞΕΝΗ ΤΗΛΕΟΡΑΣΗ

Μια καινούργια εταιρεία έκανε την εμφάνισή της. Και μαζί με την εμφάνισή της, μας έκανε και εντύπωση με το καινούργιο σύστημα τηλεόρασης που θα κυκλοφορήσει σε λίγο καιρό.

Το σύστημα αυτό, αποτελείται από ένα ζευγάρι γυαλιά που θα σας θυμίζουν ιδιαίτερος γυαλιά ηλίου και από μια συσκευούλα από αυτές που βάζετε πάνω στη ζώνη σας. Η συσκευούλα αυτή, περιέχει TV Tuner, υποδοχή για εξωτερική είσοδο και τέλος θέση για μπαταρίες. Το καλό είναι ότι στην υποδοχή της συσκευής, μπορείτε να συνδέσετε ότι τραβάει η ψυχή σας. Από video, μέχρι δορυφόρο.

Όπως φυσικά θα έχετε καταλάβει, μιλάμε για μια φορητή τηλεορασούλα.

Η έκπληξη όμως δεν είναι εδώ. η έκπληξη είναι ο τρόπος που βλέπετε τηλεόραση. Χρησιμοποιώντας μια και-

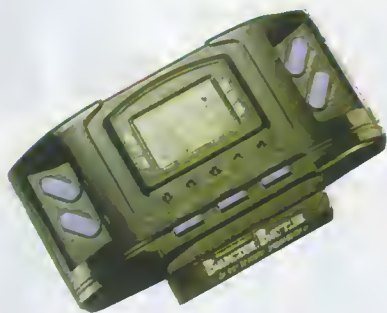
νούργια τεχνική, η συσκευή κάνει να νομίζει ότι η εικόνα που βλέπει αιωρείται!!!

Και σαν να μην φτάνει αυτό, το μέγεθος της εικόνας είναι ούτε λίγο, ούτε πολύ, τεράστιο. Μιλάμε για μια εικόνα με μέγεθος 60 ιντσών διαγωνίως!!! και γύρω στα 3 μέτρα μακριά από τον θεατή.

Το μόνο κακό, είναι ότι όσο μεγάλη είναι η εικόνα, τόσο μεγάλη είναι και η τιμή της συσκευής. Θα κοστίζει γύρω στις 200000 δραχμές και θα κυκλοφορήσει αργότερα μέσα στο τρέχον έτος.



ΟΙ ΠΟΛΕΜΟΙ ΤΩΝ BARCODES



Σίγουρα έχετε αυτούς τους εναχλητικούς barcodes που έχουν γίνει πια μέρος της ζωής μας. Βασικά, η μόνη τους σχέση με εμάς, τους απλάς θνητούς, είναι ότι υπάρχουν για να μας σπάνε τα νεύρα. Αφού δεν μπαράουμε να τους χρησιμαπαιήσουμε, τι πάνε και τους μαστράραυν από εδώ και από εκεί;

Επειδή όμως κανένας καινός θνητός δεν κάθεται ήσυχος όταν τον ενοχλούν, η αντεπίθεση είναι γεγανός.

Μιλάμε για ένα handheld παιχνίδι διαφανητικό από τα άλλα. Το Barcode Battler, όπως είναι και τα όνομά του, με την πρώτη όψη, δεν δείχνει ως τίποτα παραπάνω από μία απλή handheld συσκευή με φατουριστικό σχεδιασμό. Αν όμως τα πιάσετε στα χέρια σας και παίξετε, θα ανακαλύψετε μια τραμερή διαφορά.

Τα παιχνίδια που περιέχεται στη συσκευή, είναι κάτι σαν πόλεμος μεταξύ rabat. Η συσκευή όμως έχει ενσωματωμένο ένα barcode reader. Αυτό, σε συνδυασμό με κάποιες κάρτες που έχουν πάνω τους barcodes, μπορεί να

χρησιμοποιηθεί για να εισάγετε πληροφορίες στο παιχνίδι! Αυτές οι πληροφορίες αφαιρούν ειδικά όπλα, ασπίδες και όλα τα καλά του Θεού. Η αντεπίθεση όμως δεν τελειώνει εδώ. Τα παιχνίδια είναι έτσι φτιαγμένα, που μπορεί να χρησιμοποιήσει και παλιά barcodes, που δεν είναι ειδικά φτιαγμένα για τα παιχνίδια.

Με άλλα λόγια, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε barcodes σαν αυτά που υπάρχουν στα μπουκάλια της Coca Cola!!!

Σταματήστε λαιπάν να βρίζετε όταν βλέπετε barcodes από 'δώ και από 'κει, και αρχίστε να ψάχνετε για να βρείτε πια από όλα είναι τα καλύτερα όπλα...

PIONEER LASERACTIVE CD



Για δες που μπήκε και η Pioneer στο χορό!

Η πασίγνωστη εταιρεία παραγωγής στερεοφωνικών, αποφάσισε να βγάλει μια καινούργια συσκευή CD, η οποία όμως έχει κάτι διαφορετικό πάνω της.

Η συσκευή ακούει στο όνομα Pioneer LaserActive CD και εκτός από απλά ακουστικά και μη CD (οποιοδήποτε μεγέθους), μπορεί να χρησιμοποιηθεί και ως CD-ROM. Επίσης, χάρη στην ειδική θύρα επέκτασης, μπορεί να "παίξει" και τα Sega cartridges και CDs, όπως επίσης και cartridges και CDs που έχουν για το μηχάνημα TT1. Η τιμή του μηχανήματος γύρω στις 150000 δραχμές.

Με το που βγήκε στην αγορά του εξωτερικού βούηξε όλος ο τόπος. Το μόνο που μένει τώρα, είναι να δούμε και καμιά παιχνιδιομηχανή από την AKAI.



TOP 5

Αφού έχουμε και το δικό μας TOP 10, ρίξτε μια ματιά και στα TOP 5 των "αλλοδαπών" χωρών, έτσι για να πάρετε καμιά ιδέα. Λοιπόν, έχουμε και λέμε.

PC

1. X-Wing / US Gold - LucasArts
2. Sleep Walker / Ocean
3. Ultima Underworld II / Origin
4. Jimmy White's Whirlwind Snooker / Virgin
5. Formula One Grand Prix / Microprose

AMIGA

1. StreetFighter II / US Gold
2. Sensible Soccer



- 92/93 / Renegade - Mindscape
3. Zool / Gremlin Graphics
4. WWF European Rampage Tour / Ocean
5. Wing Commander / Origin - Mindscape

SUPER NES

1. Street Fighter II / Capcom
2. Bulls vs Blazers / Electronic Arts
3. John Madden Football '93 / Electronic Arts
4. Super Mario Cart / Nintendo
5. NHLPA Hockey '93 / Electronic Arts

MEGA DRIVE

1. Sonic the Hedgehog 2 / Sega
2. John Madden Football '93 / Electronic Arts
3. NHLPA Hockey '93 / Electronic Arts

4. NFL Sportstalk Football / Sega
5. Streets of Rage 2 / Sega

GAME GEAR

1. Sonic the Hedgehog 2 / Sega
2. Streets of Rage / Sega
3. Columns / Sega
4. Batman Returns / Sega
5. Lemmings / Sega

GAMEBOY

1. Super Mario Land 2 / Nintendo
2. Super Mario Land / Nintendo
3. Kirby's Dream Land / Nintendo
4. Yoshi / Nintendo
5. Ren and Stimpy / THQ



ELECTRONIC ARTS

**ΠΛΗΡΗΣ ΣΕΙΡΑ ΤΙΤΛΩΝ
ΓΙΑ ΣΟΒΑΡΗ ΔΙΑΣΚΕΔΑΣΗ**

ΚΑΙ ...

ELECTRONIC ARTS CLUB

**Τώρα
Κοντά Σας**



Αποκλειστικοί αντιπρόσωποι

PLOTLINE Ε.Π.Ε.

ΜΠΟΤΑΣΗ 7, 106 82 ΑΘΗΝΑ ΤΗΛ.: 3644 695 3636 550

ΔΙΑΘΕΣΗ ΧΟΝΔΡΙΚΗ - ΛΙΑΝΙΚΗ

ΜΑΘΕΤΕ DOS & WINDOWS

Μήπως ανήκετε στην κατηγορία των χρηστών PC; Μήπως επίσης ανήκετε στην κατηγορία των ατόμων που "φοβούνται" το DOS; Αν ναι, τότε μπορείτε να αρχίσετε να χαίρεστε. Μια καινούργια βιντεοκασσέτα έκανε την

εμφάνισή της - μια βιντεοκασσέτα, που αναλαμβάνει να σας μάθει, όλα όσα δεν ξέρετε για το DOS, αλλά και για τα Windows. Απευθύνεται στους αρχάριους και καλύπτει θέματα όπως αντιγραφή, σθήσιμο, μετονόμαση αρχείων, όπως επίσης και τα βασικά στοιχεία που αφορούν τα Windows - πως λειτουργούν και πως μπορείτε να τα κάνετε να δουλέψουν καλύτερα για σας. Η τιμή της βιντεοκασσέτας, είναι γύρω στις 10000 δραχμές.

Οσοι... αρχάριοι λοιπόν, προσέλθετε.



MICRO PROSE

ΠΛΗΡΗΣ ΣΕΙΡΑ ΤΙΤΛΩΝ
ΓΙΑ ΣΟΒΑΡΗ ΔΙΑΣΚΕΔΑΣΗ

ΚΑΙ ...
MICROPROSE CLUB

Τώρα
Κοντά Σας



Αποκλειστικοί αντιπρόσωποι

PLOTLINE Ε.Π.Ε.

ΜΠΟΤΑΣΗ 7, 106 82 ΑΘΗΝΑ ΤΗΛ.: 3644 695 3636 550

ΔΙΑΘΕΣΗ ΧΟΝΔΡΙΚΗ - ΛΙΑΝΙΚΗ



...τώρα πορεύεστε και το παιχνίδι. Και είναι πλέον ιδιαίτερος φονερός. Η εξέλιξη, έρχεται με πολλά ονόματα. Μερικά από αυτά; Voxel, Gouraud Shading, Phong Shading. Ξεχάστε πιο τα Wire Frames και το Bitmaps. Να πούμε όμως και τι ομοιώνουν όλα τα παραπάνω.

Με δύο λογάκια λοιπόν, Voxel στην ελληνική ομαίνει "τρισεπίσπαστα" pixel, που μπορείτε να τα μεγαλώσετε, να τα περιστρέψετε και να τα δείτε από οποιοδήποτε γωνίο. Πρωτοεμφανίστηκαν στο πασίγνωστο πλέον Comanche: Maximum Overkill

του πολύγωνου, αλλά στο κάθε του pixel. Τα αποτελέσματα βέβαια είναι καταπληκτικά, αλλά για να γίνουν οι υπολογισμοί σε κάποιο "λογικό" χρονικό διάστημα, οποιεσδήποτε μεγάλες υπολογιστικές ισχύς και όπως κοιτο-βαίνετε η ταχυνική αυτή θοή οργήσκει να χρησιμοποιηθεί σε παιχνίδια.

Το τελευταίο καταπληκτικό που έγινε τον τελευταίο καιρό σε "τρισεπίσπαστα" παιχνίδια, είναι η χρήση μιας πολυά τεχνικής, που δεν είχε εμφανιστεί όμως πριν σε υπολογιστές. Ο κύριος Mike Singleton, δημιουργός όπως ίσως θυμάστε του Ashes of Empire, αποφάσισε να δημιουργήσει ένα τελειώς διαφορετικό space shoot' em up. Τι σκέφτηκε όμως για να κάνει το παιχνίδι διαφορετικό; Να χρησιμοποιήσει την γνωστή από τις

ΤΟ ΚΥΜΑ ΤΗΣ ΤΡΙΣΔΙΑΣΤΑΤΗΣ ΕΞΕΛΙΞΗΣ...



και θα ξανοεμφανιστούν σε παιχνίδι όπως το CyberRace της Cyberdreams.

Η τεχνική Gouraud Shading θα κάνει ούντομα την εμφάνισή της. Το πρώτο παιχνίδι που θα την χρησιμοποιεί, είναι το πολυαναμενόμενο Strike Commander της Origin. Πρόκειται για έναν (υπέρ)πολύπλοκο αλγόριθμο που έκατοε και σκέφτηκε ο κύριος H. Gouraud, ο οποίος αλγόριθμος υπολογίζει το πως πρέπει να "πέσει" ο κατάλληλος φωτισμός σε ένα πολύγωνο και ανάλογα το σχεδιάζει, ούτως ώστε να δείχνει ότι είναι τρισεπίσπαστο. Αυτό το κάνει υπολογίζοντας το πόσο φως πέφτει πάνω στις γωνίες του πολύγωνου από κάποιο δοσμένη πηγή φωτός, και κατανέμοντας έτσι το χρώμα σχεδίασης του πολύγωνου, κάνοντας το πιο στρουγγυλό, αγνοώντας ον αυτό είναι επίπεδο.

Η τρίτη τεχνική, είναι η Phong Shading. Αυτή, κάνει σχεδόν ότι και η προηγούμενη, με τη διαφορά ότι ο (σούπερ-έξτρο-υπέρ)πολύπλοκος αλγόριθμος που χρησιμοποιείται, δεν υπολογίζει το φως μόνο στις γωνίες

τοινίες και υπό αφίσεις τεχνική, που σας δείχνει μια εικόνα η οποία φαινομενικά είναι κουνημένη. Ξέρετε, αυτό με τα κόκκινα και το πράσινα, που αν φορέσετε και τα ονάλογα "γυαλιά" το βλέπετε τρισεπίσπαστα. Αν δεν καταλάβατε ακόμα, δείτε την εικόνα. Το παιχνίδι ονομάζεται Starfighter Ace (αν και αυτό μπορεί να μην είναι το τελικό του όνομα), και με

τα ουστά "γυαλιά" (ουτά που έχουν έναν κόκκινο "φακό" και έναν πράσινο), θα νομίζετε ότι έχετε μπροστά σας ολόκληρο το διάστημα. Το μόνο κακό είναι ότι πρέπει να έχετε και ένα ισχυρό μηχάνημα για να ευχαριστηθείτε το παιχνίδι.

Αυτό γίνεται εξαιτίας του ότι όλο όσο εμφανίζονται στην οθόνη, πρέπει όπως καταλαβαίνετε να σχεδιάζονται δύο φορές (μια με κόκκινο χρώμα και μια με πράσινο, με μια ελάχιστη διαφορά θέσης), αντί για μια. Και σαν να μην φτάνει αυτό, κατά πόσο πιθανότητα θα χρησιμοποιηθεί και η τεχνική Gouraud Shading. Τι άλλο θέλετε; Το αποτέλεσμα βέβαια είναι χωρίς προηγούμενο. Το παιχνίδι αναμένεται να κυκλοφορήσει στο τέλος του χρόνου.

Και από την άλλη το Eye of the Beholder III, θα έχει rendered γραφικό...

Με όλα αυτά που συμβαίνουν λοιπόν στο χώρο της παιχνιδιοβιομηχανίας, δεν ξέρουμε τι πρόκειται ακόμα να δούμε και τι να παίξουμε.

Ας ελπίσουμε πάντως ότι δεν θα σταματήσουν εδώ.

ΚΙ ΑΛΛΟ JOYSTICK;;;



Ναι, και άλλο ένα joystick για PC ούτόν τον μήνα. Αυτήν τη φορά, έρχεται από την εταιρεία Euromax. Και ούτό είναι μια πολύ καλή πρόταση για τους φανατικούς των flight simulators, αλλά όχι αποκλειστικά και μόνο για ούτούς.

Το TS-500, όπως είναι και το όνομά του, θα σας θυμίσει έντονα το Warrior 5. Έχει δύο fire buttons και έναν πολύ άνετο μοχλό. Τα fire buttons είναι ευαίσθητα, χωρίς όμως να δημιουργεί πρόβλημα. Αντίθετα, δεν θα αντιμετωπίσετε προβλήματα όταν θέλετε να εκτοξεύσετε ένα κάρυ πυραύλου. Το μόνο πρόβλημα του είναι ότι θα έχετε κάποια προβλήματα να το στερεώσετε πάνω στο γραφείο σας, λόγω του ότι τα βεντουζόκια του δεν είναι και τόσο καλά.

Η τιμή του πάντως, είναι ελκυστική. Κοστίζει γύρω στις 6000 δραχμές, και είναι μια πολύ καλή πρόταση ον δεν σκοπεύετε να ξοδέψετε μια περιουσία για το ούντροφο του αεροπλάνου σας.

GRAVIS AN



Η εταιρεία Gravis, έχει να κάνει μια καινούργια πρόταση στην αγορά των joysticks για PC. Το joystick που κυκλοφορήσε, ονομάζεται Gravis Analog Pro και είναι ιδεώδες για τους λάτρεις των flight simulators.

Έχει 5 fire buttons, εκ των οποίων, τα δύο βρίσκονται στο πάνω μέρος του joystick, ούτως ώστε να τα πατάτε με τον αντίχειρα, τα δύο είναι στα αριστερά (όπως βλέπετε και στην

Ο ΗΧΟΣ ΤΩΝ PC...



...γίνεται όλο και καλύτερος. Οτι και να μου λέτε, το μπλιμπλίκι του PC έχει πεθάνει. Οι διάφορες εταιρείες δεν λένε να κάτσουν στα αυγά τους, και οι κάρτες ήχου για τα PC, αυξάνονται κάθε μέρα με γεωμετρική πρόοδο. Μια καινούργια κάρτα έκανε λοιπόν την εμφάνισή της. Ακούει από όνομα Audiowave AISP 16 και είναι προϊόν της MultiWave Innovation. Η κάρτα είναι συμβατή με τα τρέχοντα standards για DOS και Windows, που στην απλή ελληνική μεταφράζονται ως SoundBlaster και Microsoft Windows Sound System.

Αντε να δούμε που θα φτάσουμε με τις κάρτες ήχου. Σε λίγο καιρό, θα είναι περισσότερες από τα PC.

ALOG PRO

(φωτογραφία) ενώ το πέμπτο και τελευταίο, είναι στη θέση του δείκτη.

Το χαρακτηρίζει η οντοχία σε κάθε είδους σφαίρα και χτύπημα και δεν πρόκειται να ποροπονηθεί στις "άσχημες" ώρες. Στις κινήσεις, είναι πολύ οπλό και έχει και καλό "κρότημα". Με όλα λογία, δεν πρόκειται να το ψόχνετε μετά από μια οπτόμη κίνηση.

Όλα αυτά (και όχι μόνο), το κάνουν ένα από τα καλύτερα joystick για PC, ενώ το μοναδικό και ως σημαντικότερο του πρόβλημα είναι η τιμή του, η οποία φτάνει περίπου τις 20000 δραχμές. Αν όμως αυτό δεν αποτελεί πρόβλημα, ψάξτε να το βρείτε και θα μας θυμηθείτε.

ΚΑΙ ΚΑΘΗΓΗΤΗΣ Ο MARIO

Δύο εκπαιδευτικά προγράμματα κυκλοφόρησαν πρόσφατα από την Mindscape και την Electronic Arts. Τα παιχνίδια είναι το Mario Is Missing (από την Mindscape) και το Mario Teaches Typing (από την EA). Όπως βέβαια θα καταλάβατε, ο "ήρωας" (ή καλύτερα ο καθηγητής) των δύο αυτών προγραμμάτων, δεν είναι κανένας άλλος από τον κυρίαρχο Mario & Luigi, τους πασίγνωστους ήρωες των παιχνιδιών της Nintendo. Αυτή τη φορά όμως, τα προγράμματα δεν κυκλοφόρησαν σε κονσόλα, αλλά σε PC. Και τα δύο, συνδυάζουν ένα ευχάριστα περιβάλλον, με μορφή πολύ κοντά σε αυτή των παιχνιδιών και ένα τρόπο για να μάθετε και να εκπαιδευτείτε καλά και αποτελεσματικά.

Τα πρώτα πρώτα πρόγραμμα, απευθύνεται κυρίως σε παιδιά, και σας βάζει στα παπούτσια του Luigi. Αυτό που πρέπει να κάνετε εσείς, είναι να βρείτε τον αδελφό σας Mario, τον οποία έχουν απαγάγει. Επίσης, πρέπει να βρείτε και κάποια αντικείμενα που έχουν κλέψει οι Bowsa και Koopas (αυτά που απήγαγαν και τον Mario), από διάφορες τοποθεσίες στον κόσμο. Για να τα κάνετε όμως όλα αυτά, θα πρέπει πρώτα να μάθετε διάφορα πράγματα για τις

τη φορά, ο ήρωας είναι ο Mario και το πρόγραμμα απευθύνεται σε όσους νομίζουν ότι η ταχύτητα που πληκτρολογούν είναι μικρή. Αν ανήκετε σε αυτήν την κατηγορία, πάρτε αυτό το πρόγραμμα.

Όταν το ξεκινήσετε, θα δείτε κάποιες οθόνες ανάλογες με αυτές των παλιών παιχνιδιών, στις οποίες υπάρχει ο Mario και κάποια "κακά" πλασματάκια. Επίσης θα δείτε και μια σειρά από χαρακτήρες. Αυτοί οι χαρακτήρες, αντιπροσωπεύουν και τα πλήκτρα τα οποία πρέπει να πατήσετε εσείς στο πληκτρολόγιο. Όταν πατήσετε το σωστό πλήκτρο, τότε ο Mario, είτε θα κινηθεί λίγο πιο γρήγορα με αποτέλεσμα να ξεφύγει από κάποιο τερατάκι, είτε θα πηδήξει και θα τα σκοτώσει.

Ο σκοπός προγράμματος, είναι να



τοποθεσίες που θα επισκεφτείτε. Οι τοποθεσίες αυτές, είναι πολλές και συμπεριλαμβάνουν μεγάλες πόλεις του κόσμου, όπως το Παρίσι, το Τόκυο, η Νέα Υόρκη και άλλα. Και αυτά είναι και το θέμα του προγράμματος. Να μάθετε στοιχεία για τα μέρη που θα επισκεφτείτε. Όλα αυτά, γίνονται όπως είπαμε σε ένα περιβάλλον ούτε λίγα, ούτε πολύ, λίαν παιχνιδιάρικο, με έντονες επιρροές από graphic adventure.

Τα άλλα πρόγραμμα, τα Mario Teaches Typing, είναι πολύ πιο κοντά στα παλιά παιχνίδια του Mario. Αυτή

βοηθήσετε το Mario να περάσει τις διάφορες θάλασσες του παιχνιδιού. Το θέμα όμως, είναι ότι η κάθε οθόνη, αντιπροσωπεύει και ένα μάθημα. Ετσι, αν δεν πληκτρολογήσετε αυτά που πρέπει με την κατάλληλη ταχύτητα, δεν θα μπορούσατε να περάσετε στην επόμενη οθόνη. Το αποτέλεσμα είναι ότι μόλις καταφέρετε να περάσετε μια οθόνη, η ταχύτητα και ο τρόπος που πληκτρολογείτε, θα έχει ανέβει ένα επίπεδο, όχι πια στο παιχνίδι, αλλά στην πραγματική σας ζωή.

Το Mario Teaches Typing λοιπόν, δεν απευθύνεται μόνο σε παιδιά, όπως τα Mario Is Missing, αλλά και σε μεγάλους. Πάρτε το και η ταχύτητα που πληκτρολογείτε, δεν θα είναι πια "μικρή".

Αντε, τα μάνα που μένει τώρα, είναι να δούμε τον King Graham να διδάσκει Χημεία, τον Larry Ψυχαλαγία και τον Sonic Πυρηνική Φυσική.



ΑΛΛΑΞΤΕ ΤΗΝ ΟΨΗ ΤΟΥ GAMEBOY ΚΑΙ ΤΟΥ GAMEGEAR...



...χωρίς να τα σπάσετε. Η εταιρεία Nakí, αποφάσισε να σας βοηθήσει να βελτιώσετε το look του Gameboy ή του Game Gear σας, με έναν τρόπο απλό και φτηνό. Κυκλοφόρησε λοιπόν μια σειρά από καλύμματα (ή "οθόνες" όπως τα ονομάζει), που μπαίνουν πάνω από την οθόνη του μηχανήματός σας. Αυτά δεν είναι τίποτε άλλο από καλύμματα με ένα ωραίο, πολύχρωμο και παιχνιδιάρικο πλαίσιο, που δίνουν μια τελείως διαφορετική όψη στο μηχανήμα. Τα Cool Screens, όπως είναι και το κανονικό τους όνομα, έρχονται σε 9 διαφορετικά χρώματα και 6 sport σχέδια, για να ικανοποιήσουν και τον πιο απαιτητικό χρήστη. Θα κοστίζουν γύρω στις 1500 δραχμές, και σίγουρα θα δώσουν μια καινούργια αίσθηση στα Gameboy και στα GameGear.

Όσοι λοιπόν έχετε βαρεθεί να βλέπετε ένα απλώς άσπρο Gameboy, ψάξτε να βρείτε τα Cool Screens. Σίγουρα θα τα ευχαριστηθείτε.

NINTENDO CD

Η Nintendo αποφάσισε πως πρέπει να περιμένουμε κι άλλο για να δούμε το CD της. Για την ακρίβεια, είπε πως η συσκευή δεν πρόκειται να κυκλοφορήσει στην αγορά τους προσεχείς μήνες. Για να είμαστε ακόμα πιο ακριβείς, μπορεί και να μην κυκλοφορήσει καθόλου μέσα στο 1993. Επίσης, η Nintendo αποφάσισε πως δεν είναι καλή ιδέα να μάθει ο λαός της τις δυνατότητες του μηχανήματος, με συνέπεια να μην ανακοινώσει καθόλου τεχνικά χαρακτηριστικά. Το μόνο λοιπόν που ξέρουμε είναι ότι το μηχανήμα βασίζεται σε έναν 32-bit επεξεργαστή. Το μόνο που μένει να δούμε είναι κάποια previews από τα παιχνίδια του Nintendo CD, μπας και καταλάβουμε περί τίνος πρόκειται το όλο θέμα.



AUTODESK ANIMATOR PRO 1.3

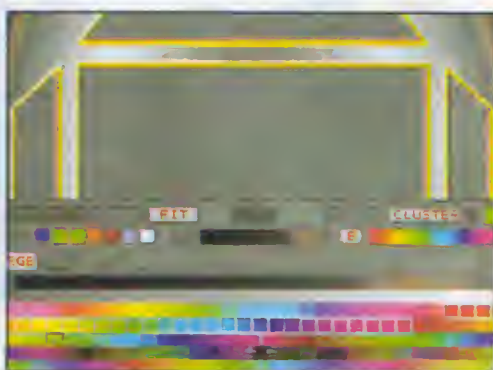
Όσοι ασχολούνται με animation σε PC, σίγουρα θα ξέρουν το Autodesk Animator. Η καινούργια έκδοση λοιπόν του προγράμματος αυτού, είναι μια γεγονός.

Σε γενικές γραμμές, το πρόγραμμα είναι ίδιο. Υπάρχουν όμως, αρκετά καινούργια πραγματάκια, που κάνουν το πακέτο πολύ πιο ενδιαφέρον από

"δύσκολα" και εξειδικευμένα 3D.

Βελτιωμένος είναι και ο έλεγχος που έχετε πάνω στην παλέτα των χρωμάτων, όπως επίσης και στη δημιουργία των animations. Μαζί με το πακέτο, έρχονται ακόμα και κάποια utilities για να μετατρέψετε, να δείτε και να εκτυπώσετε εικόνες και animations. Όλα αυτά το κάνουν να ξεχωρίζει πραγματικά από όλα τα ανάλογα πακέτα που κυκλοφορούν.

Τα εντυπωσιακά όμως σημεία, δεν τα είδαμε ακόμα. Το πρώτο, είναι ότι το Animator Pro 1.3, περιέχει την δική γλώσσα προγραμματισμού, εν ονόματι POCO. Το δεύτερο, είναι το κλείδωμα του προγράμματος. Για να τρέξετε το πρόγραμμα, πρέπει πρώτα να συνδέσετε στην παράλληλη θύρα του υπολογιστή σας μια ειδική συσκευή, που αν δεν βρει το



πρόγραμμα δεν τρέχει! Όλα αυτά, έρχονται για έναν υπολογιστή με 4Mb μνήμης τουλάχιστον, ενώ ο αριθμός των Megabytes, αυξάνεται ανάλογα με την ανάλυση που θα χρησιμοποιήσετε για να σχεδιάσετε. Αν όμως ασχολείστε με γραφικά, τρέξτε να βρείτε το πρόγραμμα. Είναι ότι καλύτερο κυκλοφορεί αυτή τη στιγμή στην αγορά.

ΚΑΙΝΟΥΡΓΙΑ ΠΑΚΕΤΑ AMIGA



Κάποια καινούργια πακέτα Amiga έκαναν την εμφάνισή τους. Μην ανυσηχείτε - δεν πρόκειται για καινούργια μοντέλα Amiga. Απλά, είναι πακέτα που περιλαμβάνουν μια Amiga και κάποια παιχνίδια.

Το πρώτο πακέτο περιλαμβάνει μια Amiga 500+ και τα εξής: Zool, Lemmings, Captain Planet, Pinball Dreams, όπως επίσης και το πασίγνωστο (αν και κάπως παλιό) σχεδιαστικό Deluxe Paint III.

Το δεύτερο πακέτο, περιλαμβάνει μια Amiga 1200 και το παιχνίδι SLEEPWALKER.

Όπως φαίνεται, τώρα είναι ο καλύτερος καιρός για να πάρετε την Amiga που θέλατε εδώ και καιρό. Βιαστείτε.

ΤΩΡΑ ΚΟΝΤΑ ΣΑΣ

Η εταιρεία Plotline Ε.Π.Ε, ανέλαβε την αποκλειστική διάθεση για την Ελληνική αγορά των πασίγνωστων εταιρειών παιχνιδιών Microprose και Electronic Arts.

Η εταιρεία, θα παρουσιάσει σύντομα πλήρη σειρά τίτλων των εταιρειών και θα οργανώσει την μηνιαία παρουσίαση των νέων τίτλων, έτσι ώστε η Ελληνική αγορά να λειτουργήσει στα πλαίσια της Ευρωπαϊκής αγοράς, με σωστή και γρήγορη ενημέρωση.

Η πλήρης σειρά των εταιρειών των οποίων την αντιπροσώπευση ανέλαβε η εταιρεία είναι:

ELECTRONIC ARTS

BRODERBUND

INTERPLAY

MILLENNIUM

SSG

HUMUNGOUS

THREE-SIXTY

ORIGIN

MINDCRAFT

MICROPROSE

SPECTRUM HOLOBYTE

RAINBIRD

MICROPLAY

Όπως φαίνεται, η εταιρεία αποφάσισε να μπει δυναμικά στο χώρο των παιχνιδιών, πράγμα που είναι προφανές από την προηγούμενη λίστα.

Και μην ξεχνάτε ότι η αγορά των πρωτότυπων παιχνιδιών, γνωρίζει διαρκή αύξηση - ειδικά τώρα μετά την έκδοση του νέου και πολύ αυστηρού νόμου για την προστασία των πνευματικών δικαιωμάτων και την τιμωρία της παράνομης αντιγραφής.



ΠΡΟΣΦΟΡΑ
486 DX - 66
4 MB RAM
C.M.I. 1024 X 766 0.28 DP
340 MB W D 256 - 512
490.000

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ GSK

286 - 20	1MB	93000
386SX - 25	1MB	115000
386SX - 33	2MB	127000
386DX - 40	4MB	161000
486DX - 33 ISA	4MB	212000
486DX - 50 ISA	4MB	255000
486DX-2/66 ISA	4MB	330000
486DX - 50 EISA	4MB	355000

STANDART

CONFIGURATION

VGA card 256K - 512KB
2S 1P 1 Game Port
Mini tower, Mono VGA
monitor
1024X768 0.28 D.P.
1 Floppy disk drive
101 Keys keyboard

AMIGA

A-4000 530.000

A-1200 119.000

GSK

386 DX - 40
4 MB RAM
170 MB HD
VGA 256 - 512
C.M.I. 1024X768
0.28
MINI TOWER
260.000

Οι τιμές δεν συμπεριλαμβάνουν ΦΠΑ 18%

Οι τιμές ισχύουν για πληρωμή της απολύτου μετρητοίς

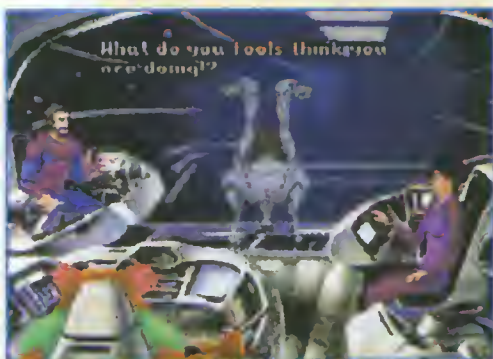
ΜΑΥΡΟΜΙΧΑΛΗ 188, ΛΕΩΦ. ΑΛΕΞΑΝΔΡΑΣ - ΤΗΛ. 64.38.784

EASYTECH



SUNSET RIDERS

RINGWORLD



Ισως το καλύτερο adventure που βγήκε ποτέ. Ισως οι κριτικοί δεν θα συμφωνήσουν ποτέ πάνω σ' αυτό το θέμα, ίσως ένα φανταστικό παιχνίδι. Πρέπει όμως να το παίξετε για να έχετε προσωπική άποψη. Οι πρώτες φωτογραφίες που έχουμε στην κατοχή μας δεν δείχνουν την αξία του. Το πρώτο πραγματικό κινηματογραφικό έργο που σας επιτρέπει να συνεχίσετε την δράση είτε πυροβολώντας κατά βούληση είτε συνομιλώντας. Φονταστική κίνηση, φονταστική πλοκή και για πρώτη φορά μοναδική ελευθερία κίνησης. Εμείς το λοτρέψαμε από την πρώτη στιγμή. Ενο παιχνίδι που ονυπομονούμε να το κάνουμε τεστ.

Ξέρετε εσείς, το γνωστό coin-op που είχε φανατικούς φίλους και εχθρούς. Αιτία το θέμα του. Είναι μια ιστορία στο West που μεταφέρθηκε με επιτυχία από τις μεγάλες κονσόλες στο Mega Drive. Μια ιστορία δύο κυνηγών επικυρηγμένων και των ανθρώπων που αντιμετωπίζουν.

Υπάρχει μπόλικο πιστολίδι με σφαίρες και σκάγια και ακόμα περισσότεροι αντίπαλοι σε επίπεδα που ξεχωρίζουν για την ποικιλία τους. Τραίνα, κτήματα, σαλούν, δήμαρχοι, σερίφηδες, ληστές... Για τα υπόλοιπα θα μιλήσουν οι φωτογραφίες μας και... τα πιστόλια!



MEGA CD GAMES

Κυκλοφορούν συνέχεια τον τελευταίο καιρό CD games για το μηχάνημα της SEGA αλλά η ελληνική αγορά είναι πολύ πίσω για να τα πάρει είδηση. Θα αναφερθούμε πληροφοριακά σε μερικά από αυτά: Mortal Kombat (ουδέν σχόλιο!), MAD DOG McCREE δηλαδή το γνωστό coin-op που είχαμε δει πριν από δύο χρόνια τώρα σε μια πιο home έκδοση, Monkey Island επιτέλους, Sonic the Hedgehog και σας το είχαμε πει ότι θα κυκλοφορήσει σε CD!



WAGON LAND

Όλα τα παιχνίδια που περιλαμβάνουν μανιτάρια που κινούνται, περίεργα πουλιά, μπλέ σκουλίκια και παράξενα λευκά τέρατα δεν μπορεί παρά να προκαλούν το ενδιαφέρον και να κυκλοφορούν για το Game Gear. Οτιδήποτε κινείται σ' αυτό το παιχνίδι είναι επικίνδυνο για τον μεγάλο και πράσινο σαν βάτραχο χαρακτήρα που ελέγχετε. Στην αρχή του παιχνιδιού ένας πελώριος χάρτης θα απλώσει μπροστά σας το μέγεθος του gameplay για να σας δείξει όλα τα μέρη που θα επισκευτείτε πηδώντας στο τέλος του κάθε επιπέδου. Οι βολές σας παγώνουν για μερικές στιγμές τους αντιπάλους και αυτό σας δίνει την ευκαιρία να τους ξεφύγετε, αν και μερικά από αυτά είναι πολύ γρήγορα για σας! Το καλύτερο στοιχείο του παιχνιδιού βασίζεται στα εκπληκτικής λεπτομέρειας και ομορφιάς γραφικά του και σε μερικά επίπεδα θα έχετε να αντιμετωπίσετε μερικές ruzzle προκλήσεις όπου θα πρέπει να συνθέσετε την οθόνη από τα διαλυμένα κομμάτια της ενάντια στον χρόνο που τελειώνει. Υπέροχο!!!!



TERMINATOR 2029



Να ένο παιχνίδι διαφορετικό από τα υπόλοιπα. Δεν είναι η συνηθισμένη μεταφορά από κινηματογράφο. Η υπόθεσή του είναι τοποθετημένη στο έτος 2029 και βρίσκεστε στην αντίσταση υπό τις διοτογές του ταγματόρχη Conner και σας έχει δωθεί η A.C.E. στολή. Είναι ένα εξόρτημα που σας επιτρέπει να μεταφέρετε πολύ περισσότερα απ'όσα μπορεί ένας κοινικός άνθρωπος. Προσθέστε και την προστασία που σας προσφέρει και ξαφνικό μετατρέπεστε σε έναν άνθρωπο-στροτό ενάντιο σε όλα τα ρομπότ του Skynet.

Το παιχνίδι έχει ένα σωρό πρόσθετο στοιχεία και λεπτομέριες που το κάνουν πολύ καλό. Το καλύτερο είναι ότι δεν μιλάμε για ένα απλό shoot'em up. Υπάρχουν ένα σωρό οπλοστολές με πολύ περισσότερα οντικείμενα και στόχους να εκπληρώσετε. Η επιτυχία της κάθε οπλοστολής έχει άμεση εξάρτηση

από την προηγούμενη ιδίως επιτυχία ή αποτυχία. Ταυτόχρονα με τις επιτυχίες και τις αποτυχίες σας αλλάζουν και τα σενόριο έτσι ώστε να σας φαίνεται ότι παίζετε μια ταινία. Ο χειρισμός είναι από τους καλύτερους που έχουμε δει ποτέ, τόσο κολός μόλις που ον μπορούσε να συνδεθεί σε κάποιο σύστημα virtual reality θα γινόταν ένο από τα καλύτερα του είδους. Το γραφικά όμως θα μπορούσαν να ήταν καλύτερα. Παραταύτα δεν μπορώ να θεωρήσω αυτό επιδρά τελικά αρνητικό στο πρόγραμμα. Σε VGA θα μπορούσε να έχει πετύχει μια καλύτερη ονόλυση. Στον 386/40 με 8Mb μνήμη και SVGA μόνιτορ που είδαμε το πρόγραμμα η τοχύτητα ήταν κότι παραπώνω από ικονοποιητική. Απαιτεί 14 Mbyte χώρο στον σκληρό σος, 585 K ελεύθερα μνήμης και 1 Mbyte Expanded (EMS) μνήμη. Θα κυκλοφορήσει όπως ήδη κοταλόβοτε σε PC.



BATMAN RETURNS



Ελεος, Οϊκτο! Οχι άλλο Batman μπορεί να αναφωνήσετε. Αλλά εκτός από ένα μέτριο έργο ή ένα έργο που δεν είδατε ποτέ ίσως να υπάρχει η περίπτωση να γίνει ένα καλό παιχνίδι κάποια στιγμή. Μπορεί η έκδοσή του σε όλα τα handhelds να ήταν μία αποτυχία αλλά αυτό δεν απαγορεύει στο Super NES μια φανταστική παρουσίαση από άποψης γραφικών. Οι φωτογραφίες μας πιστεύω ότι μπορούν να μιλήσουν καλύτερα από οποιοδήποτε κείμενο. Εμείς να προσθέσουμε ότι αλλάζει πολλά είδη gameplay και η υπόθεση δεν διαφέρει από τις υπόλοιπες εκδόσεις.



THE LAWNMOWER MAN II

Ένα παιχνίδι που η STORM ετοιμάζεται να το κυκλοφορήσει για όλα τα βασικά format, σε CD για τους συμβατούς αλλά και σε κονσόλες. Το έργο ήταν το κοντινότερο πράγμα που θα σας τύχει αυτόν τον καιρό σε σχέση με την Virtual Reality ή όπως είναι στα ελληνικά Ενολλακτική Πραγματικότητα χωρίς να χρεια-



στεί να φορέσετε κάποιο ειδικό εξάρτημα. Τα ειδικά εφέ που βλέπατε στην ταινία διήρκεσαν μόνο 8 λεπτά αλλά ήταν αρκετά για να εξεσφενδονίσουν το έργο σε πρωτοποριακά ύψη gameplay(!) σαν το πρώτο έργο virtual reality.

Τα γραφικά δεν θα μπορούσαν να αποδοθούν όπως έπρεπε από τα home μηχανήματα και γι'αυτό οι προγραμματιστές αποφάσισαν να το κυκλοφορήσουν μόνο για CD και μάλιστα στα PCs. Σ'αυτά περιλαμβάνονται ολόκληρα κομμάτια από το έργο ικανά να σας αλλάξουν τα φώτα. Όμως μην περιμένετε το παιχνίδι ολοκληρωμένο και τελειωμένο πριν από το τέλος του '93 στην καλύτερη περίπτωση και ίσως στις αρχές του '94. Αυτό σημαίνει ότι θα κυκλοφορήσει ταυτόχρονα με την ταινία για να εκμεταλλευτεί



όσο γίνεται καλύτερα την τεράστια διαφήμιση που συνοδεύει πάντα τις πρωτοποριακές ταινίες. Δεν θα ασχοληθώ να σας πω για την υπόθεση της ταινίας (πάντως τα έχει όλα CyberSex, CyberBia και CyberJoystick) αλλά θα τονίσω ότι θα είναι η πρώτη που θα χρησιμοποιεί 'full motion video' στο gameplay με πολλαπλά επίπεδα. Στο παιχνίδι μέσα μην περιμένετε βεβαίως να είναι όλα όπως ακριβώς στο έργο αλλά τα 3D γραφικά θα είναι ρεαλιστικότερα πέρα από κάθε προσδοκία. Ετσι τουλάχιστον μας είπε η κατασκευάστρια.



ASTERIX



Η INFOGRAMES είναι Γαλλική. Ο Asterix τα ίδια. Παια άλλη εταιρία λαιπόν θα ταλμαύσε να κυκλοφορήσει το παιχνίδι για κανσόλα; Ο πασίγνωστος ήρωας των ρωμαϊκών χρόνων έκανε για πρώτη φορά την εμφάνισή του στα χαρτί στα περιοδικά "Pilote" το 1959. 20 χρόνια μετά και 24 τόμοι είχαν κυκλοφορήσει από τα μαγικό χέρι των Rene Cascinny και του Albert Uderzo ενώ πάνω από 200 εκατομύρια αντίτυπα είχαν παυληθεί. Ακαλούθησαν διάφαρες ταινίες κι-ναυμένων σχεδίων παυ έκαναν θραύση και μετά στην δεκαετία του '80 ήρθε η επαχή των υπολογιστών. Οπου εμφανιζόταν γινόταν επιτυχία. Τελευταία θαύμα ήταν ένα παιχνίδι με πρωταγωνιστή τον κοντό Asterix στα ηλεκτρονικά.

Η INFOGRAMES όμως απαφάσισε να κάνει τον πια δημαφιλή ήρωα της Γαλλίας (πασαστό 53% στις πρατιμήσεις των Γάλλων) παιχνίδι στα Game Boy και στο Super NES. Είναι και στις δύο περιπτώσεις ένα platform game που παίζεται από έναν μόνο παίκτη και δεν φαντάζομαι να χρειάζεται να σας πω την υπόθεση, μόνα ότι πρσασπαθείτε να σώσετε τον Οθελίξ.

Υπάρχουν παλλά επίπεδα να εξερευνήσετε αντικείμενα και παλλαύς τρελλαύς ρωμαίους να χτυπήσετε. Τα καλύτερα σημεία του παιχνιδιού συνοψίζονται στα εξής:

- Παλλά διαφερετικά σκηνικά/backgrounds εμπνευσμένα από διάφαρες περιπέτειες στα κόμικ.
- Εκπληκτικός ήχος με πολλά soundtracks παυ παίζουν μάλιστα stered.
- Κρυμμένα bonus παιχνίδια και τηλεμεταφαρείς για τα ανώτερα επίπεδα.
- 4 κόσμοι που περιλαμβάναν 12 επίπεδα.
- Δεν συζητάμε για τα απίστευτο χιαύμαρ...
- 3 επίπεδα δυσκαλίας
- Δυνατότητα cantinue
- Ελεύθερη εισοδος στο Asterix Park μέσα στα πακέτα.
- Περισσότερα μαγικό φίλτρο απ'όσο θα χρειαστείτε ποτέ!



WING COMMANDER για A 1200

Στην A500 το παιχνίδι δεν ήταν άσχημο. για την ακρίβεια ήταν τόσο καλό όσο επέτρεπε η ταχύτητα του επεξεργαστή της 500 και οι γνώσεις της ORIGIN πάνω στο συγκεκριμένο μηχάνημα. Τα πρώτα δείγματα στην 1200 δείχνουν ότι το hardware με τα πολλά Mhz και τον 32-bit επεξεργαστή είναι ιδανικά στο να κάνουν το πρόγραμμα να τρέχει πολύ γρηγορότερα και να το φέρνουν τουλάχιστον στα επίπεδα ενός δυνατού 386. Το ιδανικό παιχνίδι για την 1200 αυτή τη στιγμή!



ZERO WINGS

Στο Mega Drive έχουμε συνηθίσει μερικά καλά shoot'em up. Αυτό είναι ένα ακόμα shoot'em up με οριζόντιο scrolling. Αλλά με τόσα πολλά παιχνίδια του είδους που κυκλοφορούν το νόημα είναι να βγάλεις ένα που η οθόνη όχι μόνο να είναι πάντα γεμάτη από κακούς αλλά και να τους κινεί με τέτοιο τρόπο που να γίνεται εθιστικό περισσότερο από τα υπόλοιπα. Σ' αυτό το πρόγραμμα όλα τα εχθρικά σκάφη σας προσφέρουν όταν τα καταστρέψετε και από ένα bonus που προσθέτουν στο δικό σας και αυτό μεγαλώνει, γίνεται τεράστιο, πιο ισχυρό και σας δίνεται μία δυνατότητα να νικήσετε σε έναν άνισο αγώνα. Δεν είναι τίποτα το πρωτότυπο βέβαια ή το διαφορετικό αλλά πραγματικά αξίζει να το κοιτάξετε.

Βάλτε 'Ηχο Στα PC Σας



ΣΤΙΣ ΤΙΜΕΣ ΔΕΝ ΣΥΜΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΕΤΑΙ Φ.Π.Α

COMPRO Sound Pro

ΤΕΧΝΙΚΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ:

1. Παιζει και αναπαράγει digitized ήχους με 8-bit DAC με συχνάτητα από 4 KHz μέχρι 44.1 KHz (μναφωνικά) και απασυμπίεση ADPCM 2:1,3:1 και 4:1
2. Επιλογές μεταφοράς DMA στα κανάλια 0,1 και 3. Επιλογή συχνάτητας sampling από 4KHz έως 44.1 KHz (μναφωνικά) και 22.05 KHz (στερεοφωνικά) από software που περιλαμβάνεται. Υπαστήριξη εγγραφών από μικράφωνα, συνδεδεμένα στερεοφωνικά και CD-Audio.
3. 8-bit DAC με συχνάτητα sample 7 KHz.
4. Manual ή Software έλεγχος του Volume.
5. Συνδεδεμένα MIDI Interface με 64 bytes FIFO για να συνδέσετε με ένα καλώδια τα MIDI σας.
6. Συνδεδεμένος Amplifier 4 Watt για να συνδέσετε τα ηχεία σας ή τα ακουστικά σας.
7. Αυτόματη επεξεργασία εγγραφών από μικράφωνα.
8. Υπαδαχή για joystick.
9. Υποδαχές για CD-Audio, AT-BUS, CD-ROM και SCSI CD-ROM.
10. Πραγράμματα για την βοήθεια του χρήστη: Monologue, Windat (Windows), SoundScript, JukeBox (Windows), CD-Player, Utilities και μια σειρά μουσικών καμπατιών.

ΤΙΜΗ 33.000

✓ ΔΩΡΕΑΝ ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΗ

✓ ΕΓΓΥΗΤΗ 12 ΜΗΝΩΝ



ΕΙΔΙΚΗ ΠΡΟΣΦΟΡΑ

για τους αναγνώστες του USER

Προσκομίζοντας το κουπόνι (όχι φωτοτυπία) κερδίζετε έκπτωση 10%

Η προαφορά ισχύει μέχρι 31 Μαΐου & όσο υπάρχει stock.

COMPUTER SUPPORT
ΜΠΟΤΑΣΗ 5 ΤΗΛ: 3601.076



STREET FIGHTER 2

Champion Edition για MEGA DRIVE

Επιτέλους είναι πραγματικότητα! Στις 10 του Μάρτη που πέρασε έγινε η ιστορική συμφωνία ανάμεσα στους δύο κολοσσούς, την SEGA και την CAPCOM όπου η δεύτερη ανέλαβε να μεταφέρει το παιχνίδι στην 16-bit κονσόλα της δεύτερης. Για την ακρίβεια η συμφωνία μεταξύ τους λέει ότι η CAPCOM αναλαμβάνει να κατασκευάζει παιχνίδια για τις κονσόλες της SEGA και το πρώτο από αυτά θα είναι ο περιβόητος τίτλος που αναφέρουμε τόσο συχνά στο περιοδικό. Η συμφωνία είναι από μόνη της όμως είδηση μοναδική. Γιατί η CAPCOM είναι μάλλον η μόνη μεγάλη αντίπαλος της SEGA στην αγορά των coin- op! Όπως και νά'χει ελπίζουμε ότι το παιχνίδι θα είναι αντάξιο των δυό τους και του Mega Drive. Θα εμφανιστεί σε μερικούς μήνες σε ένα cartridge των 2 Mbytes, όσο δηλαδή και στο Super Nintendo.



TRANSARCTICA



Κρύο, πολύ κρύο σ'αυτό το παιχνίδι που διαδραματίζεται μετά από την πυρηνική καταστροφή. Ο σκοπός σας είναι εξαιρετικά πρωτότυπος. Πρέπει να κατευθύνετε, να οδηγήσετε, ένα τρένο στον προορισμό του με ασφάλεια, μέσα από ένα κόσμο που θυμίζει αρκετά MAD MAX! Το είδος είναι arcade strategy και η αίσθηση αρκετά κοντά στο Sim City της Infogrames, πράγμα που δεν μπορεί παρά να είναι καλό. Ακόμα καλύτερα πηγαίνει το σενάριο όταν μαθαίνετε ότι πρέπει να διαλύσετε τα σύννεφα που έχουν μαζευτεί πάνω από τον κόσμο μετά την καταστροφή.

Ο αρχικός σας σκοπός είναι να αυξήσετε το μέγεθος του τρένου σας πουλώντας τα αγαθά σας αλλά και τα αρχικά σας βαγόνια ώστε να μπορείτε να μεταφέρετε όσο το δυνατόν περισσότερα προϊόντα. Ο πόλεμος εμφανίζεται και σ'αυτό το παιχνίδι καθώς μπορείτε να αγοράσετε βαγόνια με πολυβόλα και πυραύλους που καταστρέφουν τους αντιπάλους σας. Μαζί με αυτά πρέπει να ελέγχετε και τα αποθέματά σας σε καύσιμα. Εκ πρώτης όψης δεν έχει αρκετά στοιχεία στρατηγικής αλλά θα περιμένουμε μέχρι το review για να το κρίνουμε.

SLEEP WALKER για Amiga 1200

Ακόμα δεν προλάβουμε να βάλουμε το review για την A500 και νά'ου η OCEAN που τώρα τελευταία μεγαλοπιάνεται με την A1200 εμφανίζει το πρόγραμμα και για αυτήν, το καμάρι της Commodore. Το πρόγραμμα ήταν ήδη πολύ καλό στην 500 και από άποψης gameplay δεν φαίνεται να βελτιώνεται τίποτα με το hardware της 1200. Εκείνο που καλύτερεύει σαφώς είναι τα backgrounds και το scrolling που αν και ήδη πολύ γρήγορο τώρα είναι σαφώς πολύ πιο ομαλό.

MICHAEL JORDAN IN FLIGHT



Τα παιχνίδια μπάσκετ για PC είναι τόσο σπάνια όσο τα shoot'em ups για το ίδιο μηχάνημα. Μερικές φορές όμως συμβαίνουν και θαύματα. Σε ένα τέτοιο θαύμα ελπίζουμε όλοι για το Michael Jordan αφού το άλλο μπάσκετ που κυκλοφόρησε αυτή την εποχή, το NCAA Basketball κατέληξε σε ένα φιάσκο στους συμβατούς και κυριολεκτικά είναι μία οπατάλη μαγνητικού υλικού. Οι απαιτήσεις του παιχνιδιού είναι 640K μνήμη, 1MB EMS, VGA και ένα καλό μηχάνημα από 386 SX και πάνω.

Υποστηρίζει από κάρτες ήχου AdLib έως Roland και μπορείτε να παίξετε καλύτερα με joystick. Το ξεχωριστό σ'αυτό το παιχνίδι είναι ο τρόπος με τον οποίο παίζει. Ενας τρόπος/σπήςμο ανάλογος με εκείνον του World League Basketball που είχαμε παρουσιάσει για κονσόλες στο προηγούμενο τεύχος. Όπως μπορείτε να δείτε και από τις φωτογραφίες μας τα γραφικά είναι φανταστικά με απίστευτη για PC 3D κίνηση και animation. Συνοδεύεται από τέλειες στατικές οθόνες. Τα πρώτα παράπονα είναι στον χειρισμό ακόμα και με joystick, η τρομερή απλότητά του και το χειρότερο, ΛΕΙΠΕΙ Η ΔΥΝΑΤΟΤΗΤΑ ΝΑ ΠΑΙΖΕΤΕ ΔΙΠΛΟ.

3DO GAMES

Ελπίζω να θυμάστε το υπερμηχάνημα που είχαμε στα NEWS πριν από μερικά τεύχη. Το 3DO με τα φοβερά χαρακτηριστικά.

Δείτε τώρα μερικά από τα γραφικά που περιμένουμε να δούμε από αυτό το μηχάνημα: Στο Road Rash 3DO η Electronic Arts θα μπορεί να βάλει ψηφιοποιημένα πρόσωπα ανθρώπων και το γκολφ όπως βλέπετε έχει άλλη χάρη με μερικές χιλιάδες χρώματα.



ZOOL για PC



Το παιχνίδι πήγε καλύτερα από άποψη πωλήσεων και αποδοχής από το κοινό στην Amiga απ'όσο περιμέναμε πρέπει να ομολογήσουμε. Αυτό οφείλεται κατά την άποψή μας στο ότι έμοιαζε με το Sonic, κάπως. Στους PCs η μεταφορά του είναι μια εξαιρετικά φιλόδοξη προσπάθεια καθώς θα χρειαστεί οι προγραμματιστές να εξαντλήσουν όχι μόνο την δύναμη του επεξεργαστή αλλά ίσως και να αγγίξουν τις δυνατότητες της VGA για να φτάσουν το scrolling σε επίπεδα Amiga! Ελπίζουμε ότι θα το κάνουν στο review μας που θα ακολουθήσει σύντομα.

SIMON THE SORCERER

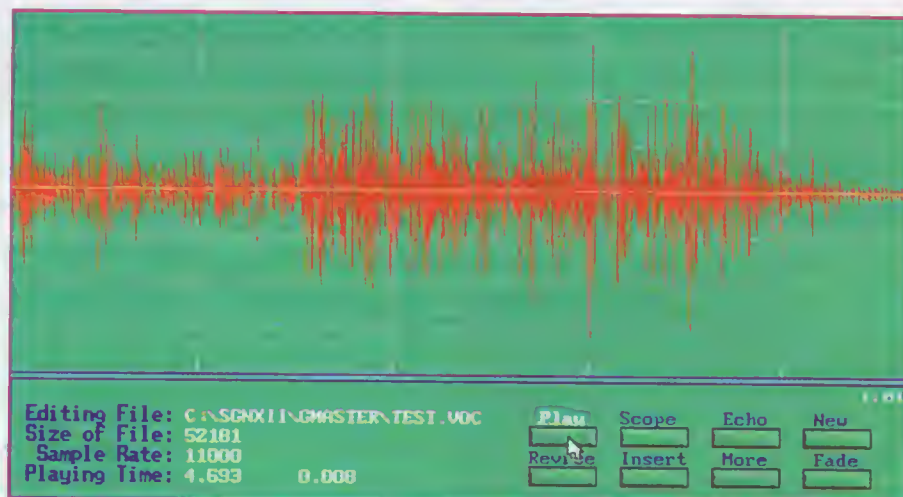
Κρύο, πολύ κρύο σ'αυτό το παιχνίδι που διαδραματίζεται μετά από την πυρηνική καταστροφή. Ο σκοπός σας είναι εξαιρετικά πρωτότυπος. Πρέπει να κατευθύνετε, να οδηγήσετε, ένα τρένο στον προορισμό του με ασφάλεια, μέσα από ένα κόσμο που θυμίζει αρκετά MAD MAX! Το είδος είναι arcade strategy και η αίσθηση αρκετά κοντά στο Sim City της Infogrames, πράγμα που δεν μπορεί παρά να είναι καλό. Ακόμα καλύτερα πηγαίνει το σενάριο όταν μαθαίνετε ότι πρέπει να διαλύσετε τα σύννεφα που έχουν μαζευτεί πάνω από τον κόσμο μετά την καταστροφή.

Ο αρχικός σας σκοπός είναι να αυξήσετε το μέγεθος του τρένου σας πουλώντας τα αγαθά σας αλλά και τα αρχικά σας βαγόνια ώστε να μπορείτε να μεταφέρετε όσο το δυνατόν περισσότερα προϊόντα. Ο πόλεμος εμφανίζεται και σ'αυτό το παιχνίδι καθώς μπορείτε να αγοράσετε βαγόνια με πολυβόλα και πυραύλους που καταστρέφουν τους αντιπάλους σας. Μαζί με αυτά πρέπει να ελέγχετε και τα αποθέματά σας σε καύσιμα. Εκ πρώτης όψης δεν έχει αρκετά στοιχεία στρατηγικής αλλά θα περιμένουμε μέχρι το review για να το κρίνουμε.



SOUND GALAXY

Η ΔΥΝΑΜΗ ΤΟΥ ΗΧΟΥ



Η αγορά των καρτών ήχου για PC, είναι πια σημαντικό μέρος της ζωής μας. Το θέμα όμως είναι ότι η πληθώρα των καρτών που υπάρχει πια στις μέρες μας, δυσκολεύει τον απλό αγοραστή που ψάχνει μια κάρτα ήχου για να παίξει τα παιχνιδάκια του. Εδώ θα δούμε δύο κάρτες όχι διαφορετικές, αλλά άμεσα συνδεδεμένες. Κυρίες και κύριοι, η Sound Galaxy BX και η Sound Galaxy NX II.

ΤΟΥ Κ. ΞΑΓΟΡΑΡΗ

SOUND GALAXY BX

Η Sound Galaxy BX, υπάρχει στην αγορά αρκετό καιρό, αν και άργησε να κάνει την εμφάνισή της στα ελληνικά μαγαζιά. Πρόκειται για μια 8-bit κάρτα ήχου, συμβατή με Adlib και Sound Blaster 2. Το μέγεθός της είναι αρκετά μικρό (όσο και της Adlib), με άλλα λόγια, 104 x 107 χιλ λίγο μεγαλύτερη από μια 8-bit θύρα επέκτασης. Αυτό όμως δεν σημαίνει ότι οι δυνατότητές της είναι λίγες.

Έχει 11 στερεοφωνικά κανάλια ήχου από FM chips, MIDI interface, ενσωματωμένο amplifier, υποδοχή για joystick, εισόδους Line-In και Microphone και φυσικά την έξοδο του ήχου. Μέσω της τελευταίας, μπορείτε να συνδέσετε την κάρτα με ακουστικά, ηχεία ή και το στερεοφωνικό σας. Ας περάσουμε όμως στις επιδόσεις της κάρτας.

Την κάρτα την δοκιμάσαμε με πολλά παιχνίδια (τι άλλο;). Από Brix μέχρι X-Wing. Από παιχνίδια με απλό ήχο μέχρι παιχνίδια με σύνθετα samples και ομιλίες. Δεν μας απογοήτευσε καθόλου. Βέβαια, μην περιμένετε και τίποτα εξωπραγματικές επιδόσεις, αλλά η κάρτα, προσφέρει κάτι παραπάνω από ικανοποιητικές αποδόσεις και πολύ καλή εξομείωση της SoundBlaster - κάτι που είναι ίσως πιο σημαντικό, αφού δεν υπάρχουν και πολλά παιχνίδια που να υποστηρίζουν την Sound Galaxy. Αυτό όμως που μας ικανοποίησε ιδιαίτερα, είναι ότι η κάρτα εξομοιώνει την

Sound Blaster χωρίς την βοήθεια κάποιων device drivers ή environment variables. Αυτό μπορεί να φανεί κάπως παράξενο, αφού η ίδια η Sound Blaster χρειάζεται τα προαναφερθέντα και το ίδιο ισχύει και για κάποιες άλλες κάρτες που εξομοιώνουν Sound Blaster (π.χ. η Advanced Gravis Ultrasound).

Η κάρτα έχει και καλές επιδόσεις στο sampling, όπου η ηχογράφηση ξεκινά από 4KHz και φτάνει τα 23KHz. Μπορεί να λειτουργήσει και σε DMA mode, αλλά και σε I/O transfer mode. Οτι ηχογραφήσετε, μπορείτε να το παίξετε μέσω ενός 8-bit DAC με sampling rate από 4KHz μέχρι 44KHz και με δυνατότητα αποσυμπίεσης ADPCM 2:1, 3:1, 4:1.

Ολα αυτά, για να αξιοποιηθούν χρησιμοποιούν τα προγράμματα που έρχονται μαζί με την κάρτα και που θα δούμε λίγο παρακάτω, αφού είναι τα ίδια με αυτά της Sound Galaxy NX II. Ας περάσουμε όμως και στην NX, γιατί ο χώρος λιγοστεύει.

SOUND GALAXY NX II

Η Sound Galaxy NX II, όπως ίσως να καταλάβατε ήδη, δεν είναι τίποτε άλλο από την απόγονο της BX. Όπως είναι λογικό, έχει κρατήσει πολλά από τα στοιχεία της προκατόχου της, αλλά έχει προσθέσει και πολλά, καλά

άλλα. Την πρώτη διαφορά, μπορούμε να τη δούμε στις κάρτες με τις οποίες η NX είναι συμβατή. Αυτή τη φορά, έχουμε Adlib, Sound Blaster, Covox Speech Thing και Disney Sound Source.

Οι διαστάσεις της ξεπερνούν αυτές τις BX, αλλά όχι κατά πολύ. Είναι και αυτή 8-bit, οπότε μπαίνει σε οποιοδήποτε μηχάνημα.

Έχει και αυτή 11 FM στερεοφωνικά κανάλια και όλες τις θύρες που είχε η BX. Επιπλέον όμως, έχει AT-BUS CD-ROM interface και είσοδο για CD και έναν κοινέκτορα τεσσάρων pins για να το συνδέσετε με όποια συσκευή έχει ανάλογη έξοδο (π.χ. το speaker του PC). Οι επιδόσεις δεν ξεπερνούν κατά πολύ αυτές τις BX, αλλά είναι κάπως πιο καλές.

Ας δούμε όμως τα προγράμματα που συνοδεύουν τις κάρτες και που στο μεγαλύτερο μέρος τους, είναι κοινά και στις δύο.

ΤΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ

Οι κάρτες έρχονται με μία μεγάλη ποικιλία προγραμμάτων που τρέχουν και κάτω από DOS, αλλά και κάτω από Windows. Ας τα δούμε ένα - ένα.

Πρώτο είναι το WinDat. Αυτό είναι ένα πρόγραμμα που τρέχει κάτω από Windows και το πλήρες όνομά του είναι Windows Digital Audio Transport. Σας βοηθάει να ακούσετε, να γράψετε και να μετατρέψετε αρχεία ήχου. Συνεχίζουμε με το SoundScript. Αυτό το πρόγραμμα σας επιτρέπει να φτιάξετε αρχεία script, στα οποία να συνδιάζετε ήχους με animation και να έχετε πολύ καλά αποτελέσματα (πιστέψτε με!).

Επόμενο πρόγραμμα είναι το Jukebox. Αυτό τρέχει κάτω από Windows και σας επιτρέπει να φτιάξετε λίστες από αρχεία ήχου, τα οποία μπορείτε να τα ακούσετε με τη σειρά που σας ευχαριστεί.

Sound Tracks λέγεται το επόμενο πρόγραμμα και είναι ίσως η πιο ευχάριστη νότα του πακέτου. Αυτό είναι ένα πρόγραμμα για DOS, το οποίο μένει resident στη μνήμη και σας επιτρέπει να επιλέξετε κάποιο από τα 10 ενσωματωμένα μουσικά κομμάτια του, να το βάλετε να παίξει και να ξαναγυρίσετε στη δουλειά που κάνατε προηγουμένως. Αυτό έχει σαν αποτέλεσμα να ακούτε μουσική όση ώρα παιδεύοσασε με το DOS και κάποιες εφαρμογές του. Το μόνο κακό που έχει, είναι το ότι η κατασκευά-

στρια εταιρεία δεν φρόντισε να αξιοποιήσει στο έπακρο της ικανότητες των καρτών και έτσι τα κομμάτια είναι μετρίου επιπέδου.



Το τελευταίο πρόγραμμα που είναι κοινό και στις δύο κάρτες, είναι το Galaxy Master. Αυτό είναι κάτι σαν το WinDat, μόνο που τρέχει κάτω από DOS και έτσι μπορείτε να επεξεργαστείτε ήχους χωρίς να χρησιμοποιείτε Windows.

Όλα αυτά τα προγράμματα είναι κοινά και στις δύο κάρτες. Στην NX II όμως, υπάρχει και το CD Player, το οποίο όπως καταλαβαίνετε εκμεταλεύεται το CD-ROM interface, για να σας επιτρέψει να ακούσετε μουσικά CD.

Και τα δύο πακέτα έχουν διαγνωστικά προγράμματα για να μπορείτε να ελέγχετε την κάρτα.

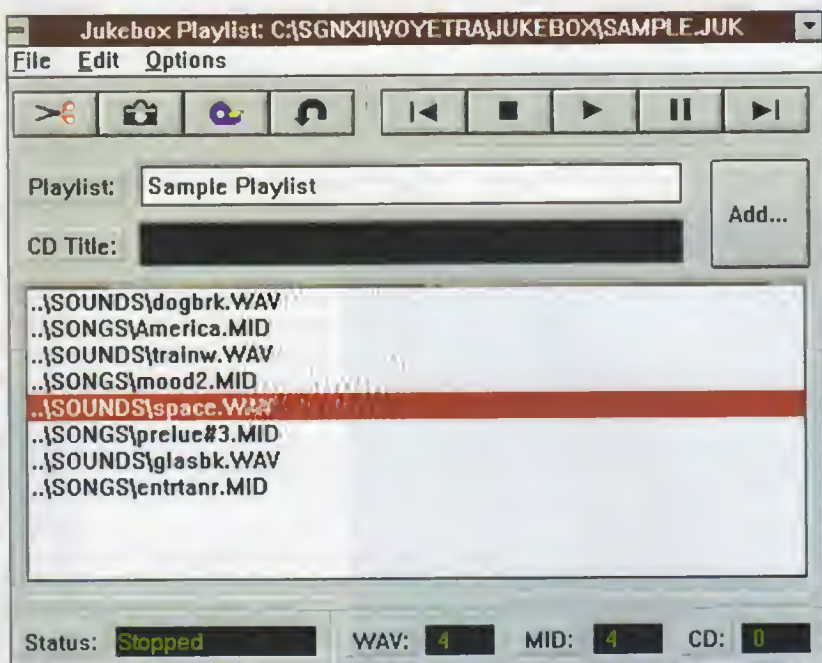
Η έκπληξη που σας κράτησα για το τέλος όμως, είναι το ότι και οι δύο κάρτες συνοδεύονται από ένα ζευγάρι ηχεία. Αυτό σημαίνει ότι με το που θα βάλετε την κάρτα στη θέση της, θα είστε και έτοιμοι να ακούσετε ότι ήχο μπορείτε να φανταστείτε. Δυστυχώς, η απόδοση των ηχείων δεν είναι πολύ καλή, αλλά τουλάχιστον αυτό δεν φαίνεται αν δεν βάλετε την ένταση του ήχου στο μέγιστο. Πάντως, το ότι υπάρχουν τα ηχεία είναι καλό και πραγματικά είναι κάτι που πρέπει να κάνουν όλες οι εταιρείες.

ΤΕΛΙΚΑ...

Έχουμε να κάνουμε με μια πολύ καλή πρόταση για ήχο στα PC. Η κάρτες έχουν ιδιαιτέρως ικανοποιητικές αποδόσεις και επιδόσεις, και δεν αντιμετωπίσαμε πρόβλημα σε κανένα πρόγραμμα, ούτε κάτω από DOS, ούτε κάτω από Windows, είτε ήταν παιχνίδι, είτε μια σοβαρή εφαρμογή. Τα samples που βγάζουν οι κάρτες είναι επίσης ικανοποιητικά.

Με δύο λόγια, μπορούμε να πούμε ότι αν ψάχνετε να βρείτε κάρτα ήχου για το PC σας και δεν έχετε πολλά χρήματα να ξοδέψετε, ρίξτε μια ματιά στις Sound Galaxy. Θα δείτε καινούργιους ορίζοντες να απλώνονται μπροστά σας.

Τέλος να ευχαριστήσουμε την εταιρία Αμυ (Τροίας 58 και Πριάμου, τηλ 6133000) που μας παραχώρησε τις κάρτες για το test.



DIGITAL ILLUSIONS:

TOY **Derek Dela Fuente**

USER: Πάτε και πώς δημιουργήθηκε η Digital Illusions;

DIGITAL: Δημιουργήθηκε σαν ομάδα κατά την διάρκεια του 1991, αλλά υπήρχε κάτω από ένα διαφορετικό όνομα (The Silents) από το 1988. Η εταιρία Digital Illusions οχηματίστηκε τον Μάιο του '92 και μεταοχηματίστηκε σε εταιρία περιρισμένης ευθύνης τον Φεβρουάριο του '93, όπου το πλήρες όνομά της έγινε "Digital Illusions Design Group AB". Η σημερινή ομάδα αποτελείται από 8 άτομα και άλλους 3 ελεύθερους στο PC. Ζούμε σκορπιομένοι σε αλάκληρη την Σαυηδία, από τότε δεν συναντιώμαστε πολύ συχνά, σχεδόν κάθε έναν ή δύο μήνες. Κρατάμε την επαφή με τηλεφωνήματα και μέσω

τυχία. Αν ήταν να το δικαιολογήσετε αυτό θα λέγατε ότι ο προγραμματισμός ήταν καταπληκτικός ή ότι τα καινά περιέμενε ένα αξιοπρεπές παιχνίδι pinball.

D: Πιστεύαμε ότι τα κοινά τα ήθελε, γιατί αν ρίξετε μια ματιά στα παιχνίδια θα δείτε ότι από μόνο του δεν ήταν κάτι τα εκπληκτικά.

Η ρεαλιστική αίσθηση μαζί με την γνωστή ούλληψη των φλίπερ ήταν αυτό που έκανε τα πράγματα επιτυχία. Η αίσθησή μου είναι ότι γεμίσαμε ένα κενό στην αγορά.



modem. Επίσης έχουμε μία εσωτερική BBS στα αρχηγεία μας για να ενημερώνομαστε στις εξελίξεις της μουσικής, γραφικών, κώδικα κτλ.

U: Πόσοι ήσασταν όταν ξεκινήσατε και τί σας έκανε να φτιάξετε ένα παιχνίδι φλίπερ (βλέπε Pinball Dreams). Είσατε φανατικοί των φλίπερ;

D: Ξεκινήσαμε 5 άτομα, παράλο που αλλάξαμε καλλιτέχνη γραφικών μερικές φορές κατά την διαδρομή. Και ο κύριος λόγος για τον οποίο φτιάξαμε ένα pinball game ήταν ότι είχαμε μερικές ιδέες για το πώς θα φτιάχναμε ένα καλό παιχνίδι του είδους. Φυσικά μας άρεσε να παίζαμε κάτι τέτοιο. Η πρώτη ιδέα μας ήρθε από έναν φίλο στην Δανία. Αρχίσαμε να δουλεύουμε πάνω στα σχέδιά του για ένα παιχνίδι pinball.

Όμως ήταν τόσο μεγάλα τα επίπεδα που έπρεπε να ξανασχεδιασθούν για να γίνουν playable. Έτσι πήραμε έναν Σαυηδό γραφίστα στην θέση του.

U: Τα παιχνίδια ήταν μια αστραπιαία επι-

σημαίνει να βάζεις όλα τα απαραίτητα σε ένα πραγματικά παιχνίδι.

U: Σας ξάφνιασε η τεράστια επιτυχία του;

D: Εντυπωσιαστήκαμε από την διάρκεια ζωής του προϊόντος. Μάθαμε από διάφορες πηγές ότι τα μέσο παιχνίδια πουλάει

περίπου για 2-3 μήνες και ύστερα ξεχνιέται. Αλλά τα δικά μας συνεχίζει να πουλάει. Δεν είναι βέβαια 20.000 κομμάτια τον μήνα αλλά τα μικρά ρέματα κάνουν στο τέλος τα πατάμι. Περιμέναμε να πουλήσουμε περίπου 20-30 χιλιάδες κομμάτια Pinball Dreams, αλλά είναι ήδη πάνω από τις 40.000!

U: Πόσο δύσκολα ήταν να βρείτε κάποιον να τα βγάλει στα εμπόρια και γιατί επιλέξατε την 21st Century;

D: Δεν ήταν τόσο δύσκολο να βρούμε εκδότη καθώς η 21st Century ήθελε τα παιχνίδια από την πρώτη στιγμή που της το δείξαμε. Ασφαλώς προσπαθήσαμε να κάνουμε και άλλους να ενδιαφερθούν για να μπορέσουμε να δούμε πόσα χρήματα θα παίρναμε από το παιχνίδι. Αλλά οι περισσότεροι άλλοι εκδότες έλεγαν ότι δεν θα ήταν δυνατό να τα πουλήσουν ή ότι δεν ταίριαζε με τα "στυλ" τους. Υπαθέτω ότι μερικοί από αυτούς τώρα θα μετανιώνουν.

U: Καταφέρατε να βάλετε την Σαυηδία στον χάρτη όταν αφορά τον προγραμματισμό αλλά ξέρετε ότι υπάρχουν παλλά ταλέντα σε όλες τις οκανδιναβικές χώρες;

D: Καθώς έχουμε κάποια παρελθόν στην Amiga (και τον C64) στα demos ξέραμε ότι υπάρχουν παλλά που κάθονται στα σπίτια τους και προσπαθούν να κάνουν οπαυδαία πράγματα. Απλώς ρίξετε μια ματιά στους 4 νέους της ομάδας και τους 3 προγραμματιστές μας για PC. Τα πρόβλημα, όπως ταυλάχιστον τα βλέπαμε εμείς, είναι ότι αν και είναι εύκολο να βγάλεις το 90% ενός παιχνιδιού, είναι αυτό το υπόλοιπο 10% που



ΤΟ ΣΟΥΗΔΙΚΟ SOFTWARE



κάνει την προσπάθειο να οξίζει ολλό δου-
σκολεύει όλο τον κόσμο που θέλει να
σχοληθεί με την προσπάθειο.

U: Πόσο χρόνο σας πήρε να προγραμ-
μοτίσετε το Pinball Dreams και πόση βελ-
τίωση πιστεύετε ότι υπήρχε στο Pinball
Fantasies;

D: Το Pinball Dreams μας πήρε ένο οπί-
στευτο μεγάλο διάστημα καθώς όλοι εί-
χαμε τουτόχρονο άλλες δουλειές ή
σπουδές. Αν θέλετε έναν αριθμό μπορώ
να σας πω περίπου 2,5-3 χρόνια. Και δεν
είναι οπόλυτο σίγουρο ότι αυτός ο χρό-
νος θα ήτον μικρότερος αν είχαμε οφο-
σιωθεί αποκλειστικά στον προγραμματι-
σμό του. Όπως και να το κάνουμε ήτον
το πρώτο μας παιχνίδι. Το Pinball
Fantasies ήτον μίο βελτίωση σε πολλούς
τομείς:

1. Η μπάλλο ήταν τοχύτερη και υπήρχε
περισσότερος ρεαλισμός.
2. Το γραφικά ήτον βελτιωμένο.
3. Είχαμε τον νέο πίνοκο των σκορ με
κίνηση.
4. Περισσότερες ροκέτες και πιο προχω-
ρημένο σχεδιασμό των επι-
πέδων.

5. Το σύστημα των εφέ ήτον
ξονοσχεδιασμένο και εκτε-
τομένο ολλό αυτό είναι κάτι
που οι περισσότεροι άνθρω-
ποι δεν θα δουν και δεν θα
κοτολόβουν ποτέ. Το πλέον
δύσκολο είναι να κάνουμε το
Pinball 3 ένο οκόμο μεγόλο
βήμο εξέλιξης προς το
εμπρός.

U: Πόσο δύσκολο ήτον να
κόνετε σωστό το Pinball σε
ο,τι οφορό την οδράναιο της
μπάλλος; Αυτό ήτον η δυ-
σκολότερη πλευρά του παι-
χνιδιού;

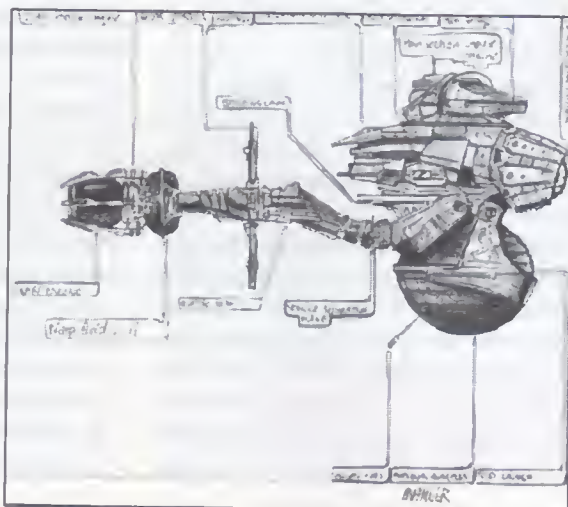
D: Η μπόλλο ήτον σωφώς
αυτό το κότι που έκανε το
παιχνίδι σωστό. Ο άνθρωπος
που έφτιοξε την μπόλλο δου-
λεψε πάνω της 6 ολόκλη-
ρους μήνες πριν κον ουτή εμ-
φονιστεί στην οθόνη! Και όλ-
λους 6 μήνες πριν μείνουμε
ικονοποιημένοι οπό το οπο-
τέλεσμα. Στην πραγματικότη-
το κόνει το πρόγματο οκρι-
βώς σύμφωνο με τους νό-
μους της φύσης.

Μερικό οπό ουτό βέβοιο
έπρεπε να γίνον κοντό προ-
σέγγιση και με οπλούστευση
ολλά τελικά είναι μιο εντυ-
πωσιακή ρουτίνο ότον κοτο-
λάβεις πως δουλεύει.

U: Τώρα δουλεύετε πάνω σε ένο
τρίτο παιχνίδι Pinball. Θο πείτε
στους ονογνώστες τί θα προσφέ-
ρει ουτό;

D: Ε, δεν δουλεύουμε οκόμο πά-
νω του πορόλο που έχουμε κόνει
πολλά σχέδια. Πάντως σίγουρο
με τον ένο ή τον άλλο τρόπο θο
υποστηρίζει πολλές μπάλλες του-
τόχρονο. Για να κοτοφέρουμε να
το βελτιώσουμε ορκετά θα πρέπει
να ξονογράψουμε το μεγόλυτερο
μέρος του κωδικο οπό την ορχή
και είμαστε σίγουροι ότι ουτό θο
είναι υπέρ του παιχνιδιού. Η
μπάλλο θο πρέπει να ξονοδου-
λευτεί χωρίς όμως να χάσουμε την οί-
σθησή της και ουτό μάλλον θο
πόρει τον περισσότερο χρόνο. Δυσ-
τυχώς δεν έχουμε κομμίο οθόνη να
σας δείξουμε!

U: Τί σκέπτεστε για τις νέες μηχανές
οπως το 3DO και το FALCON και θο μεί-
νετε στο παιχνίδι για Amiga ή θο
πάτε ποροπέρο; Να περιμένουμε μίο έκδοση
για την 1200;



D: Με τον Falcon δεν θο οσχοληθώ
προσωπικό (Andreas Axelsson) καθώς
δεν εμπιστεύομαι την Atari. Το 3DO φοί-
νεται ενδιαφέρον ολλό δεν ξέρω πολλά
γι'ουτό οκόμο. Αυτό που μπορώ να πω
γενικό είναι ότι η Amiga θο πορομείνει η
κύριο προγραμματιστική μας μηχανή ολ-
λά μετοφορές για άλλο μηχανήμο θο
προέλθουν οπό ουτήν. Σκεφτόμαστε ο-
βορό το PC, το Super NES και το
MegaDrive.

U: Τέλος ποιές είναι οι σκέψεις σας για
το Σκονδινοβικό Software στην Amiga;

D: Πολλή πειροτείο και οι όνθρωποι
σκέφτονται: "Γιούτι να ογορόσω ένο παι-
χνίδι ότον είναι πολύ ευκολότερο και
φτηνότερο να πώ στον γειτονό μου και
να το οντιγράψω, ή οκόμο να το πάρω
οπό μίο βόση δεδομένων". Δεν υπόρ-



Digital Illusions

Markus Nystrom, Fredrik Lilliegren, Andreas
Axelsson, Olof Gussafsson, Ulf Mandorf.

χουν πολύ πρόγματο που να μπορούμε
να κόνουμε γι'ουτό το ζητημο όσο μπο-
ρεί κόποιος να κάνει οντιγροφο. Η τε-
χνολογία του CD ROM ίσως μπορέσει να
εξοφονίσει ένο μεγόλο μέρος της πειρο-
τείας.

Ας ελπίσουμε ότι οι πειροτές δεν θο κο-
τοφέρουν να εξοφονίσουν την εξέλιξη
στην τεχνολογία των υπολογιστών. Και
ος ελπίσουμε ότι η Amiga θο κοτοφέρει
να επιζήσει της πειροτείας γιούτι είναι ο
κολύτερος διαθέσιμος υπολογιστής ουτή
τη στιγμή!

DINO DINI

Έχουν περάσει πάνω από 4 χρόνια από την εμφάνιση του Kick Off και μόλις πρόσφατα άλλα ποδοσφαιράκια κατάφεραν να πλησιάσουν το στυλ, την χάρη και την playability των Kick Off 1 και 2. Ο ίδιος ο Dino Dini, σαν προγραμματιστής, περιβάλεται από μυστήριο και μόλις πριν από λίγο καιρό οι δημοσιογράφοι κατάφεραν να έρθουν σε επαφή μαζί του. Να φανταστείτε ότι πολλοί είχαν νομίσει ότι ο Dino Dini δεν ήταν πραγματικά ένας προγραμματιστής αλλά αυτό το όνομα ήταν ένα ψευδώνυμο που είχε εφεύρει η Anco και ακόμα ειπώθηκε ότι οι Mr. Gupta και ο Steve Screech ήταν η κύρια έμπνευση πίσω από το Kick Off. Ήταν μια μεγάλη είδηση όταν ακουστηκε ότι ο Dino Dini υπέγραψε συμφωνία συνεργασίας με την Virgin για την κατασκευή του νέου του ποδοσφαιρικού παιχνιδιού.

Το Kick Off σαν όνομα ανήκει στην Anco και έτσι αναγκαστικά το νέο παιχνίδι φέρει προς το παρόν τον δοκιμαστικό τίτλο GOAL. Η συνάντηση με τον Dino κανονίστηκε τελικά από την Virgin και ήταν η ευκαιρία να ξεκαθαριστούν οι μύθοι που είχαν γεννηθεί γύρω από το Kick Off και να μάθουμε περισσότερα για το GOAL..

Το USER ήταν εκεί!

TOY Derek Dela Fuente

USER: Ηλικία;

Dino: 27

U: Τι σε έκανε να μπεις στην βιομηχανία των υπολογιστών; Είσαι αυτοδίδακτος προγραμματιστής;

D: Ναι, ότι έχω μάθει το έμαθα μόνος μου. Με ενδιέφεραν ιδιαίτερα τα ηλεκτρονικά όταν ήμουν περίπου 10 χρονών. Εκείνη την εποχή η βιομηχανία των υπολογιστών είχε αρχίσει να παίρνει πάνω της και είναι μια φυσιολογική εξέλιξη που μετακινήθηκα σ' αυτό το πεδίο. Ο πρώτος υπολογιστής που είχα ήταν ένα μικρό πληκτρολόγιο, ο επονομαζόμενος Acorn system 1 τον οποίο προγραμματίζες με αριθμούς κατευθειάν

εμπορική επιτυχία.

U: Οπότε το Kick Off ήταν δικό σου πρόγραμμα;

D: Ε, ναι... Δεν καταλαβαίνω ακριβώς τί εννοείς.

U: Χωρίς τον Dino Dini δεν θα υπήρχε το Kick Off;

D: ΦΥΣΙΚΑ!!!

U: Ήσουν ο μόνος προγραμματιστής και στα δύο Kick Off; Φτιάχνεις καθόλου τα γραφικά;

D: Ναι, φυσικά ήμουν!!! Αλλά τα γραφικά τα έκανε ένας καλλιτέχνης.

U: Ποιός είχε τον τελικό λόγο στις αλλαγές μέσα στο παιχνίδι;



D: Εγώ.

U: Όταν δημιουργήρες τις δύο πρώτες versions του Kick Off ήσουν πάντοτε ικανοποιημένος με αυτό που είχε πετύχει ή αισθανόσουν ακόμα ότι υπήρε περιθώριο για βελτίωση;

D: Ποτέ δεν είναι κάτι ολοκληρωμένο σε επίπεδο ικανοποίησης όταν δουλεύεις σ' αυτή την δουλειά. Στόχος σου είναι να κάνεις ένα παιχνίδι τόσο καλό όσο γίνεται αλλά αυτό ποτέ δεν είναι εφικτό. Βασικά δεν είναι ποτέ εντελώς ευχαριστημένος. Η εμπειρία όλη που απέκτησα έχει πάει στο GOAL. Αυτό το επόμενο προϊόν είναι καλύτερο από ό,τι έχω φτιάξει μέχρι στιγμής.

U: Πιστεύεις ότι το Kick Off έχει ολοκληρώσει την διαδρομή του;

D: Όπως ξέρεις, ένα παιχνίδι ποδοσφαίρου είναι ένα παιχνίδι ποδοσφαίρου

σε κώδικα μηχανής χωρίς καν assembly. Από και κι ύστερα είχα ένα σωρό υπολογιστές.

U: Ποιανού ιδέα ήταν το Kick Off και ποια ακριβώς ήταν η ανάμειξη των Mr. Gupta και Steve Screech;

D: Λοιπόν, όταν πρωτοπήγα στην Anco ήθελαν ένα παιχνίδι ποδοσφαίρου και έτσι σχεδίασα ένα. Η ανάμειξη των Gupta (πράεδρος της Anco) και του Steve Screech (προγραμματιστής) ήταν η συνηθισμένη που προέρχεται από έναν εκδότη προγραμμάτων. Ο λόγος για τον οποίο πήγα στην Anco ήταν απλά ότι βρισκόταν κοντά στο μέρος που μένω. Είχα γράψει ορισμένα άλλα προγράμματα στον BBC που είχαν κυκλοφορήσει από μία εταιρία που ονομαζόταν Bee Bug αλλά αυτή ήταν η πρώτη μου πραγματική

ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΗ ΜΕ ΤΟΝ ΑΝΘΡΩΠΟ ΠΟΥ ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΕ ΤΟ KICK OFF

και οι κανόνες είναι πάντα οι ίδιοι. Έχεις αυτόν τον περιορισμό. Το πραγματικό gameplay και η δουλειά που έχει γίνει στο GOAL το κάνει ένα καινούριο παιχνίδι μπάλλας. Ο κώδικας γι' αυτό έχει ολακλήρωτικά γραφτεί από την αρχή. Φυσικά μία ή δύο από τις καλύτερες ρουτίνες έχουν κρατηθεί ίδιες αλλά στην πράξη είναι κάτι καινούριο. Αν αριθμένα πράγματα πάνε καλά τα αφήνεις!

U: Τι σκέφτεσαι για άλλα προγράμματα του είδους, όπως το Striker και το Sensible Soccer. Δίνεις σημασία σ' αυτά τα παδασφαιρικά παιχνίδια;

D: Συνήθως κοιτάω τι κάνω εγώ αλλά είναι ενδιαφέρον να βλέπεις τι κάνουν οι άλλοι. Νομίζω ότι ξέρω παύ τα πηγαίνουν αλλά εξαρτάται από τον κόσμο να καταλάβει αν τα υπάλοιπα παιχνίδια έχουν "κλέψει" από τα Kick Off.

Πιστεύω ότι "η μίμηση είναι ένας τρόπος καλακίας".

U: Εσύ ήσουν υπεύθυνος για την έκδοση του PC; Η έκδοση αυτή ήταν κάτι τα καθάλου εντυπωσιακά. Είναι οι περιορισμοί του μηχανήματος ή τα γεγανός ότι ήσουν καινούριος σ' αυτό;

D: ΟΧΙ... Δεν ήμουν παλύ καλός, τα παραδέχομαι, αλλά το PC έχει πραγματικά ορισμένους περιορισμούς όπως το scrolling που κάνει δύσκολη την αναπαραγωγή αλάνθαστης κίνησης. Δεν πήγε καλά και δεν πήρε καλές κριτικές.

U: Πάση ανάμειξη ή ταυλάχισταν πάση βαρύτητα είχε ο λάγας σου στην έκδοση του Kick Off για τις κανσάλες;

D: Καμμία. Σκοπός τους ήταν να αντιγράψουν την έκδοση της Amiga και αυτό έκαναν. Πάντως πρέπει να πω ότι θα ήθελα να πάρω μέρας σε κάποια έκδοση για κονσόλα. Και αυτό είναι λογικά αφού τα πράγματα οδηγούν προς τα' κεί.

U: Ποιές νέες, παιές πρωταποριακές ιδέες θα δαύμε στο GOAL; Μπαρείς ειλικρινά να "δικαιαλαγήσεις" ένα ακόμα παιχνίδι ποδασφαίρου μετά τα Kick Off;

D: Υπάρχουν τάσες παλλές βελτιώσεις, παυ πιστεύω ότι το κοινό θα ενθουσιαστεί.

Το πρώτο παυ θα προσέξεις είναι ότι τα sprites μοιάζουν μεγαλύτερα και έχουν περισσότερη λεπταμέρεια. Υπάρχουν δύο modes οπτικής ενώ παίζετε. Αν επιλέξετε "close up" τα sprites είναι

μεγαλύτερα και νοιώθεις πως έχεις περισσότερα έλεγχο πάνω στην μπάλλα. Αν όμως πατιμάς μπαρείς να επιλέξεις να βλέπεις τα πράγματα από πάνω για να έχει περισσότερο οπτικό πεδία. Κατά την διάρκεια του παιχνιδιού μπαρείς συνεχώς να αλλάζεις απτική με τα πάτημα του space. Και στις δυα οπτικές πάντως έχεις τα ίδια πλήθος κινήσεων.

Τα GOAL ανανεώνει την οθάνη πιο γρήγαρα από το Kick Off με 50 frames τα δευτερόλεπτο.

Αυτά έγινε εφικτά μετά από πολλή προγραμματιστική δουλειά και χρησιμοπαιώντας ειδικές τεχνικές. Ακόμα μία καινοτομία είναι ότι τώρα δεν μπορεί να γίνει τάκλιν από πίσω ακριβώς. Θα πρέπει να τρέξετε μέχρι μπραστά από

τον παίκτη όπως και στην πραγματικότητα.

Στα άλλα Kick Off οι παίκτες άλαι κινούνταν με την ίδια ταχύτητα αλλά εδώ έχω προγραμματίσει έτσι ώστε όταν κοντραλάρετε έναν παίκτη να επιταχύνει σταδιακά.

Ταυτόχρονα αν έχετε την μπάλλα θα πρέπει να μειώνετε ταχύτητα για να τριπλάρετε αλλιώς την χάνετε.

Στην πράξη άσα πιο αργά τρέχετε τόσο λιγότερες πιθανότητες υπάρχουν να κάνετε λάθη.

Απ'ά,τι ξέρω είναι το πρώτο πρόγραμμα που να αξιαιοποιεί έτσι την επιτάχυνση, την επιβράδυνση, την αδράνεια και γενικά τους νόμους του Νεύτωνα!



VIDI AMIGA 12

ΤΟΥ Γ. ΓΡΙΒΑ

1993. Μια χρονιά που αν και στην μέση της ακόμα έχει προσφέρει τρομερά πράγματα στον χώρο των υπολογιστών. Όπως θα έχετε δει και μόνοι σας όλου του είδους τα μηχανήματα ασχολούνται ολο ένα και περισσότερο με Video Graphics. Γι'αυτόν ακριβώς το λόγο όλες οι εταιρίες δημιουργούν ολοένα και καλύτερα μηχανήματα τα οποία χρησιμοποιούνται για την επεξεργασία εικόνας μέσω Video.



HARDWARE TEST

Συγκεκριμένα στον χώρο της Amiga η πρόοδος είναι αρκετά σημαντική, αφού οι εταιρίες η μία μετά την άλλη προσπαθούν να δώσουν τον καλύτερο εαυτό τους για να καταφέρουν να βγάλουν ένα τέτοιο μηχάνημα, το οποίο να μπορεί να καλύψει ολοκληρωτικά- έναν Amiga User.

Μια από αυτές τις προσπάθειες είναι και το Vidi Amiga 12, το οποίο δεν είναι τίποτα άλλο από έναν digitiser, ο οποίος όπως θα διαβάσετε και παρακάτω αξίζει αρκετά. Οι απαιτήσεις του μηχανήματος είναι μηδαμινές καθώς συνεργάζεται άψογα με τις A500(+), A600, A1200, A1500, A2000, A3000 και A4000 οι οποίες να δουλεύουν τουλάχιστον με το λειτουργικό σύστημα Workbench 1.3 τουλάχιστον. Φυσικά όσο πιο νεότερο είναι το λειτουργικό τόσο καλύτερα.

ΠΑΚΕΤΟ

Ανοίγοντας το κουτί το πρώτο πράγμα που βλέπετε είναι δύο manual (μετρίου πάχους), τα οποία αποτελούν και τα εγχειρίδια του Vidi. Το πρώτο το οποίο είναι χρώματος μπλε, σας εξηγεί τον τρόπο εγκατάστασης του μηχανήματος, καθώς και όλες τις απαραίτητες (και μη) πληροφορίες που θα χρειαστείτε. Το δεύτερο και ποιο παράξενο (!) manual είναι μια ΠΙΣΤΗ ΚΟΠΙΑ του πρώτου, αφού λέει ΤΑ ΙΔΙΑ ΑΚΡΙΒΩΣ ΠΡΑΓΜΑΤΑ!!! Κι όμως είναι αλήθεια, άγνωστη η σκέψη της εταιρίας να τοποθετήση 2 (ΔΥΟ) ίδια manual μέσα στο κουτί, αφού είναι εντελώς ανόητο. Εν πάσει περιπτώση Rombo είναι αυτή και θαυμαστά τα έργα της. Σηκώνοντας λοιπόν τα δύο manual, θα διακρίνετε ένα μικρό μαύρο κουτάκι το οποίο δεν είναι τίποτα άλλο από το Vidi (δυστυχώς αυτό δεν υπάρχει διπλό μέσα στο κουτί όπως και τα manual). Τέλος διακρίνετε το καλώδιο σύνδεσης Video In Video Out, που όπως θα ξέρετε (η μήπως όχι;) είναι απαραίτητο για την σύνδεση Vidi με Video. Ο χρήστης μπορεί να επεξεργαστεί εικόνες που έχει πάρει όχι μόνο από το Video αλλά και από κάμερα κτλ. Ο χρήστης το μόνο που έχει να κάνει είναι να συνδέσει το Vidi με το port στο οποίο βρίσκεται ένα από τα Drives που έχεις το μηχάνημά του. Στην συνέχεια αφού κάνει install τις δισκέτες του πακέτου, κατά προτίμηση στον σκληρό δίσκο είναι έτοιμος να δουλέψει με το μηχάνημα.

TO SOFTWARE

Εδώ τα πράγματα περιπλέκονται λίγο, αφού το Software που δίνεται μαζί με το μηχάνημα είναι σχετικά φτωχό και χωρίς πολλές δυνατότητες, πράγμα που μειώνει τις ικανότητες του μηχανήματος. Ευτυχώς το άθρονο Software της Amiga σε τέ-



τοιου είδους προγράμματα καλύπτει τις ανάγκες ενός χρήστη, ο οποίος όμως θα πρέπει να κάνει κάποιο "κόπο" για να βρει το κατάλληλο software που χρειάζεστε για την δουλειά του.

Ο χρήστης λοιπόν, το πρώτο πράγμα που βλέπει είναι ένα menu με επιλογές για να φορτώσει την εικόνα που θέλει να επεξεργαστεί στην συνέχεια. Στην συνέχεια μπορεί με το Grabber Control Panel να επεξεργαστεί την ανάλυση της εικόνας και να αλλάξει όπως αυτός θέλει τα χρώματα της εικόνας. Και αφού αναφέραμε το θέμα αναλύσεις καλό θα ήταν να σας δείξουμε και τις αναλύσεις τις οποίες υποστηρίζει. Σε σύστημα PAL μπορεί να δεχτεί 320x256, 320x512, 640x256 και 640x512. Σε σύστημα NTSC χρησιμοποιεί τις 320x200, 320x400, 640x200 και 640x400. Παράλληλα τα screen modes που χρησιμοποιεί είναι 4096 HAM mode με 32 χρώματα στην οθόνη και 64 EHB mode με 16 χρώματα στην οθόνη. Ειδικά για την A4000 και την A1200 υπάρχει ένα mode που ονομάζεται HAM8 και που υποστηρίζει 262.000 χρώματα στην οθόνη. Σε αυτή την οθόνη μπορείτε να επιλέξετε αν θέλετε χρώματα ή αποχρώσεις του γκριζου (16 αποχρώσεις ου-

HARDWARE TEST

σιαστικά). Πέρα από αυτό σίγουρα θα ξέρετε ότι τα βασικά χρώματα είναι τρία, το κόκκινο, το πράσινο και το μπλε. Πειράζοντας λοιπόν τις επιλογές Red, Green και Blue αλλάζει ο χρήστης ουσιαστικά όλα τα χρώματα. Παράλληλα υπάρχει και η επιλογή Auto με την οποία το μηχάνημα κάνει αυτόματη αλλαγή χρωμάτων, τα κάνει mix και περνάει την εικόνα στο επόμενο μενού. Επίσης υπάρχει και η επιλογή Cont. (Continuous) με την οποία το μηχάνημα κάνει όλες τις παραπάνω εργασίες συνεχώς και αποθηκεύει τις ανάλογες εικόνες μέχρι να μην του επιτρέψει η μνήμη να κάνει κάποια εργασία. Στην συνέχεια στο Mix menu μπορεί ο χρήστης να συνεχίσει την επεξεργασία της εικόνας και αν θέλει κάποιος να κάνει κάποιες επιδιορθώσεις μέσω της επιλογής Undo. Με την επιλογή Optimal Palette ο υπολογιστής αναλαμβάνει να ελέγξει την εικόνα και να προτείνει τα πιο σωστά χρώματα κατά τον υπολογισμό του βέβαια. Ακόμα μια ενδιαφέρουσα επιλογή είναι η Error Diffusion. Με αυτή την επιλογή ο χρήστης μπορεί να ελέγξει την απόδοση που έχει η εικόνα αν από τα 4096 χρώματα αποδοθεί με 32 και να την διορθώσει.

Για παραπάνω επεξεργασία της εικόνας, ο χρήστης δεν έχει παρά να επιλέξει την επιλογή Carousel. Με αυτή την επιλογή γίνεται και η ουσιαστική επεξεργασία της εικόνας. Οι επιλογές είναι αρκετές αλλά ίσως η πιο εντυπωσιακή είναι η negative με την οποία βλέπετε την εικόνα που έχετε επιλέξει για επεξεργασία σε μορφή αρνητικού φωτογραφίας. Μια ακόμα εντυπωσιακή επιλογή είναι η επονομαζόμενη Psychedelic που και μόνο από το όνομα μπορεί κανείς να καταλάβει την μορφή με την οποία αποδίδει την εικόνα ο υπολογιστής. Άλλες αξιόλογες επιλογές είναι η Silk που αποδίδει την εικόνα με μια ομιχλώδη μορφή, η Quantize που δίνει μεγαλύτερο βάρος στις σκιές που έχει η εικόνα και η Smooth η οποία αποδίδει μια αναλογική αύξηση των χρωμάτων στην εικόνα. Αφού ολοκληρώσει την επεξεργασία ο χρήστης μπορεί να σώσει την δουλειά του με την μορφή IFF- ILBM αρχείων σε όποιο drive θέλει.

ΥΠΕΡ ΚΑΤΑ

Σίγουρα στα υπέρ θα πρέπει να σημειώσουμε την ευκολία με την οποία συνδέεται στον υπολογιστή. Επίσης (το σημαντικότερο προτέρημα) στα υπέρ συγκαταλέγεται και η μεγάλη ποικιλία από modes με τα οποία δουλεύει ενώ συγχρόνως εκμεταλλεύεται ανάλογα με το μηχάνημα με το οποίο δουλεύει ο χρήστης τις ικανότητες του στο έπακρο τουλάχιστον από την πλευρά των αναλύσεων και των χρωμάτων.

Από την άλλη μεριά, στα κατά σίγουρα θα τοποθετήσουμε το



απογοητευτικότατο πακέτο με τα 2 πανομοιότυπα manuals που εκτός των άλλων είναι και πολύ φτωχά σε πληροφορίες. Αν ουσιαστικά ο χρήστης δεν ξέρει να δουλεύει επαγγελματικά με τις εικόνες θα περάσει πολλές ώρες πειραματιζόμενος με τις επιλογές και θα νοιώθει άσχημα. Συν τοις άλλοις τα manuals είναι απογοητευτικά ακόμα και από πλευράς εκτύπωσης, αφού είναι ασπρόμαυρα και η ποιότητα του χαρτίού είναι πολύ άσχημη.

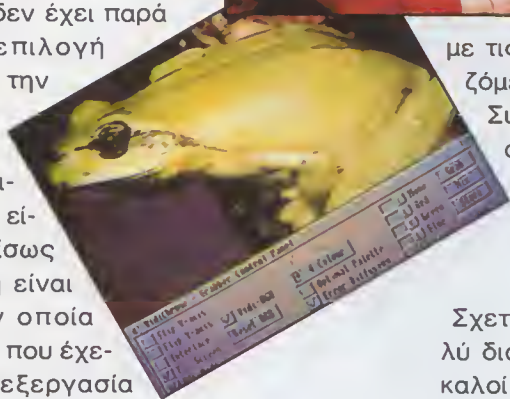
ΓΕΝΙΚΑ

Σχετικά καλό μηχάνημα, που προχωράει όμως πολύ διστακτικά στο μέλλον μια και υπάρχουν πολύ καλοί ισάξιοι (και γιατί όχι) και καλύτεροι ανταγωνιστές οι οποίοι προσφέρουν τις ίδιες και καλύτερες δυνατότητες με το μηχάνημα αυτό. Η εταιρεία θα έπρεπε να δώσει μεγαλύτερη προσοχή στο πακέτο και στην υποστήριξη του software που το συνοδεύει.

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Ο χρόνος θα δείξει!

Τέλος να ευχαριστήσουμε τη Rombo Ltd που μας έστειλε το πακέτο από την Αγγλία για την παρουσίασή κ' το τέρστ.





Αφού δεν θα πετάγαμε
τον υπολογιστή μας στη θάλασσα ...

Γιατί να πετάξουμε
όλα τα υπόλοιπα στην παραλία;

Αυτή τη χρονιά οι ακτές ας μείνουν καθαρές

USER

COMPRO Sound Pro

Οι κάτοχοι των PC's που μέχρι αυτή την στιγμή δεν είχαν αγοράσει κάποια κάρτα ήχου, δεν έχουν πια λόγο να καθυστερούν αυτή την αγορά τους. Οι κάρτες ήχου έχουν πληθύνει προσφέροντας πλέον δυνατότητες και αξιοπιστία ενώ συγχρόνως έχουν μια γκάμα τιμών για όλες τις τσέπες. Μια τέτοια κάρτα είναι και η COMPRO Sound Pro που εξετάζουμε με αυτό το άρθρο.

Είναι αρχικά συμβατή με τις "Adlib", "Soundblaster Pro II", "Disney Sound-source" και "Covox Speech Thing", κάτι που αμέσως την κάνει αξιοπρόσεκτη. Αυτό γιατί μπορείτε



να έχετε μια από τις καλύτερες συλλογές εφαρμογών που αφορούν αυτές τις κάρτες είτε για το DOS είτε μέσα από τα Windows. Τα 20 κανάλια της πιστεύω ότι είναι αρ-

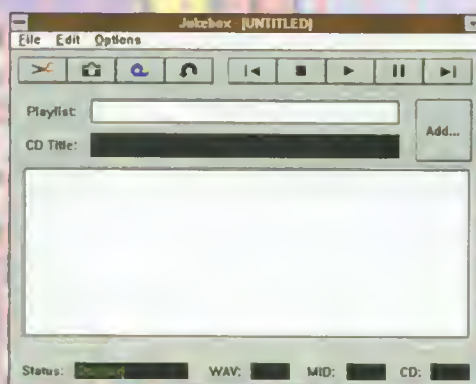
κετά για να ακούσετε ένα πλήθος από ρεαλιστικούς ήχους, digitised φωνές κ.ο.κ. Παράλληλα έχει δύο 8 bit DAC (Digital to Analog Converters) με τους οποίους ακούτε sampled ήχους με την ανώτερη ταχύτητα των 44.1 Khz. Επίσης, παρέχει εσωτερικό, ενσωματωμένο MIDI Interface που με ένα απλό καλώδιο συνδέεται με οποιαδήποτε συσκευή είτε ένα απλό Keyboard είτε ένα εξειδικευμένο Drum machine.

Αυτό όμως που σίγουρα πέρα από τις τεχνικές λεπρομέρειες ενδιαφέρει τον χρήστη είναι η υποστήριξη της κάρτας από το ανάλογο Software. Εδώ η εταιρεία τα κατάφερε πολύ καλά αφού περιλαμβάνει από applications για Windows μέχρι προγραμματάκια που τρέχουν από το DOS και διασκεδάζουν τον χρήστη με την μουσική που προσφέρει η κάρτα.

Περιλαμβάνεται λοιπόν το Monologue με το οποίο μπορείτε να ακούσετε το κείμενο που μόλις γράψατε στον αγαπημένο σας επεξεργαστή κειμένου να απαγγέλεται από την κάρτα (κι αν αυτό δεν εντυπωσιάζει τότε τι;). Με το Windat θα μπορέσετε να επεξεργαστείτε μέσα από τα Windows πολλά audio files. Με το Soundscript θα μπορέσετε να παρακολουθήσετε ένα Jukebox (που ξυπνάει αναμνήσεις στους μεγαλύτερους) να επιλέγει δισκάκια για εσάς και

να παίζει ένα πλήθος γνωστών κομματιών για όλα τα γούστα. Άλλο ένα πρόγραμμα των Windows είναι το Jukebox με το οποίο μπορείτε να επεξεργαστείτε WAV, MIDI files και κομμάτια μουσικής από CD. Τα τελευταία μπορείτε να τα ακούσετε από ένα CD- Player που θυμίζει πολύ τα συνηθισμένα Players των στερεοφωνικών συγκροτημάτων. Παρέχονται επίσης ένα πλήθος από tracks για να ακούσετε και utilities που περιλαμβάνουν διαγνωστικά προγράμματα, προγράμματα ελέγχου του volume και drivers.

Σε όσα προγράμματα δοκιμάστηκε η COMPRO Sound Pro μας άφησε με πολύ καλές εντυπώσεις. Σε όλα τα games ανταποκρίθηκε πλήρως και απέδωσε πολύ καλά όλα τα effects (από digitised φωνές του Ultima Underworld μέχρι ήχους πυροβολισμών και λοιπών εκρήξεων του Comanchie: Maximum Overkill). Όλα αυτά προσφέρονται με λίγες σχετικά οικονομικές απαιτήσεις, ελάχιστο χρόνο σύνδεσης και τεράστιου χρόνου απασχόλησης με τα προγράμματα που θα χρησιμοποιείτε. Η μουσική κάρτα Compro Sound Pro διατίθεται από την Computer Support, Μπότωση 6, τηλ. 3601076 (για περισσότερες πληροφορίες, απευθυνθείτε εκεί) στην χαμηλή τιμή των 38.000 δραχμών με δωρεάν εγκατάσταση και εγγύηση.



GAME REVIEWS

Η ΩΡΑ ΤΗΣ ΚΡΙΣΗΣ

ΓΡΑΦΙΚΑ

Ο σημαντικότερος παράγοντας στην κρίση ενός παιχνιδιού, καθώς υπολογίζει ταυτόχρονα τις δυνατότητες του μηχανήματος και ταυ πραγμάτματος. Όταν βαθμολογούμε εξετάζουμε πρασεκτικά τα μέγεθος της αθάνης μέσα στα απαία διεξάγεται η δράση, την πασότητα των χρωμάτων, όλα ανάλογα με το μηχανήμα, σε συνδιασμό με την ταχύτητά του. Τα 50% της βαθμολογίας εδώ αφορά τα sprites και τα μεγεθός τους. Αν και υπάρχουν αρκετές διαφορετικές κατηγορίες γραφικών (vector, raytraced, fractals, bitmap κτλ.) μας ενδιαφέρει περισσότερο το πάσα καλά φαίνεται απτικά το πρόγραμμα.



ΗΧΟΣ

ΧΜ, φυσικά η παιότητα της μουσικής θεωρείτε βασικός παράγοντας στην βαθμολογία μας αλλά τα ηχητικά εφφέ είναι ακόμα πιο σημαντικά. Οποτε είναι δυνατόν ελέγχουμε τα πασά της μνήμης παυ έχαν αφιερωθεί οταν ήχο ενώ τα καθαρά sampling μπορεί να δώσει μια εξαιρετική βαθμολογία όπως και η χρήση εξειδικευμένης κάρτας. Ποικιλία ήχων και μουσικών θεμάτων δίνουν τις μεγαλύτερες βαθμολογίες.



ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Τα παιχνίδια δεν είναι demas. Ετσι βαθμολογούμε αυστηρά εκείνα τα πραγμάτματα που δεν δίνουν οτο παίκτη την ευκαιρία να δείξει την αξία του και τις ικανότητές του. Οσα καλύτερα είναι το game-play και όσο περισσότερα μέσα χειρισμά οας δίνει τόσα καλύτερα, ενώ ελέγχουμε τα μεναύ για ταχύτητα επιλογών όσο και πειστικότητα, μαζί και το χρόνο φαρτώματος. Η δυνατότητα installation και χρήσης πολλών drives βαθμολογείται ανάλογα, όπως και τα pull down menus. Είναι φυσικό ότι τα shaat'em ups συγκεντρώνουν λόγο της απλότητάς τους μεγάλους βαθμούς εδώ. Η πλοκή, η εθιστικότητα και αμεσότητα ενός παιχνιδιού βαθμολογούνται οταν χειρισμά και τα adventure συχνά κερδίζουν εδώ τους μεγαλύτερους βαθμούς. Η ύπαρξη ανεξάρτητων χαρακτήρων, πολλών επιπέδων, έξυπνων puzzles ή τεχνασμάτων λαμβάνονται υπόψιν. Μεγάλα ρόλα παίζει η πρωτατυπία και τα χιούμορ αλλά μόνο ένα-δύα παιχνίδια το χρόνο μπαρούν να συνδιάζουν και αυτά τα στοιχεία. Ο ρεαλισμός επιδατείται ανάλογα ενώ στα simulations μεγάλα μέρας του βαθμού παγγάζει από την πειστικότητα της εξωμίσωσης.



ΑΝΤΟΧΗ

Ενα καλό παιχνίδι πρέπει απαραίτητα να έχει μεγάλη ανταχή, όχι μόνο να μη γίνεται βαρετό αλλά να πρακαλεί να παίζει ακόμα και μετά από μήνες.

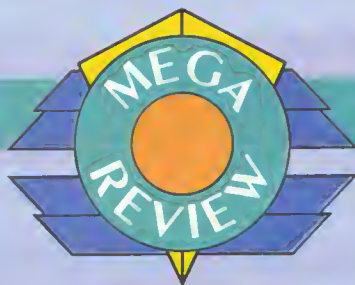
ΓΕΝΙΚΑ

Δεν είναι ποτέ τα άθραισμα των προηγαυμένων. Και αυτό γιατί υπάρχουν πολλές σχολές βαθμολόγησης. Οι Βρετανάι για παράδειγμα θεωρούν το gameplay σαν βασικότερο κριτήριο και άχι τα γραφικά. Θα συμφωνήσαμε αν και τα γραφικά και ο ήχος δίνουν την πρώτη εντύπωση κάθε φαρά. Η κίνηση και η αντοχή ακολουθούν σε μικρή απόσταση.

USER HIT

Πολλά Reviews θα ήθελαν να πάρουν τα User Hit. Αλλά είναι παλύ δύσκολο και πρέπει να είναι τα καλύτερα σε γραφικά και ήχο, χειρισμό και πλακή στο είδος τους. Ομως είναι ώρα να γυρίσετε δελίδα και να κρίνετε μόνοι σας...





HOUSE	SIERRA
FORMAT	PC
TEST	386/40+SOUND BLASTER PRO

Κάθε φορά που η Sierra κυκλοφορεί στο εμπόριο ένα adventure όλοι μένουν έκθαμβοι μπροστά στην ποιότητα της δουλειάς της και πείθονται ότι το εκάστοτε παιχνίδι θα αποτελέσει το καλύτερο όλων των υπολοίπων μέχρι την διάλυση της εταιρείας. Παραδόξως η έκπληξη του αγοραστικού κοινού (και μιλάμε φυσικά για ένα κοινό διαφόρων ηλικιών) γινόταν μεγαλύτερη όσο η εταιρεία ξεπερνάει τον εαυτό της δίνοντας καινούρια βάθρα στην επιστήμη. Εκεί λοιπόν που είχαμε κατασταλάξει σαν παίκτες στο Quest For Glory III, η εταιρεία κυκλοφόρησε το Space Quest V. Τι να πρωτοπεί κανείς για αυτό το παιχνίδι... και τι να

SPACE QUEST V



αφήσει απέξω. Ας δούμε μαζί λοιπόν όλες τις πτυχές αυτού του καταπληκτικού παιχνιδιού.

ΤΟΥ Γ. ΓΡΙΒΑ

Αρχικά, πιστεύω ότι είναι απαραίτητο να σημειωθεί εδώ ότι τον σχεδιασμό του παιχνιδιού έκανε ο Mark Crowe μόνος του, ο οποίος ήταν υπεύθυνος και για τα προηγούμενα Space Quest. Αυτή τη φορά όμως δεν ζήτησε την βοήθεια του Scott Murphy, με τον οποίο είχε συνεργαστεί στο παρελθόν.

Πριν ξεκινήσουμε την παρουσίαση του παιχνιδιού, καλό θα ήταν να δούμε κάποιες νέες κυκλοφορίες στον

χώρο των adventures και των RPGs που σίγουρα σας ενδιαφέρουν. Ένα νέο RPG ετοίμασε η Dynamix το οποίο ονομάζεται "Betrayal at Krondor". Πολλοί οι εχθροί που αντιμετωπίζουν οι παίκτες, πολλά αντικείμενα και ένα νέο τρόπο μάχης μας υπόσχονται για αυτό το παιχνίδι. Ετοιμάζεται όπως θα έχετε δει και στην στήλη Spellshop, το Ecoquest 2 όπως και το Eye of the Beholder 3. Παράλληλα κυκλοφόρησε το adventure που όλοι περιμέναμε με φοβερή αγωνία στα γραφεία του USER. Δεν είναι άλλο από το φοβερό



Shadow of the comet, ένα παιχνίδι με χειρισμό που θυμίζει Alone in the dark και το οποίο βασίζεται στα διηγήματα του περίφημου συγγραφέα ιστοριών τρόμου και φαντασίας H. P. Lovecraft. Στις καινούριες κυκλοφορίες συγκαταλέγεται και ένα νέο RPG από την Westwood που φαίνεται πως μπήκε για τα καλά στον χώρο της περιπέτειας μετά την αναγνώριση που δέχτηκε από τα κοινά για τα διάστημα που συνεργαζόταν με την S.S.I. Το παιχνίδι αναμάζεται Lands Of Lore και από τις εικόνες που είδαμε μείνουμε κατάπληκτοι, αν και τα γραφικά όπως και ο χειρισμός θυμίζουν παλιά τα Eye Of The Beholder. Λεπταμέρειες για όλα αυτά τα νέα games δείτε στην στήλη Spellshar. Καλύτερα όμως να δούμε τα Space Quest V.

Αναίγαντας τα πακέτα του παιχνιδιού, βρίσκεται κανείς αντιμέτωπος με το κλασικό πακέτο με το οποίο μας έχει συνηθίσει η Sierra. Τα installation του παιχνιδιού δεν κρατάει παλιά ώρα και καταλαμβάνει γύρω στα 8MB χώρο στον σκληρό δίσκο. Εκτός από τις δισκέττες του παιχνιδιού υπάρχει ο νέος ανανεωμένος κατάλογος με τα προϊόντα που έχει κυκλοφορήσει αλλά και εταιμάζεται να κυκλοφορήσει η συμπαθής σε όλους μας εταιρεία. Επίσης μέσα στα πακέτα υπάρχει και μια εφημερίδα του μέλλοντος που αναμάζεται Galactic Inquirer (ή έτσι όπως φαντάζονται τις εφημερίδες του μέλλοντος οι σχεδιαστές του πακέτου) που απαρτίζεται μάλιστα και το manual



του παιχνιδιού. Σε αυτό βρίσκονται οι κωδικοί των πλανητών που θα επισκευθείτε μέσα στο παιχνίδι, με την μαρφή συντεταγμένων που δίνονται στον υπαλαγιστή του αστροπλάνου. Τα κύρια μέτρα της εφημερίδας (πέρα από τους κωδικούς δηλαδή) αναφέρεται με χιαύμαρ στο μέλλον όπως τα φαντάζεται η Sierra και καλύπτει κάθε πτυχή των σημερινών εφημερίδων, με αγγελίες, διαφημίσεις, απακλειστικότητες κτλ. Εκεί θα διαβάσετε ένα μικρό ιστορικό όλων των Space Quest και θα παρακαλυθήσετε και την υπόθεση του καινούριου τίτλου της σειράς, που είναι η εξής:

ΣΕΝΑΡΙΟ

Ο γνωστός και μη εξαιρετέος Roger Wilco, ο πιο δημοφιλής καθαριστής άλατος του σύμπαντος, κατάφερε να μπει και να παρακολουθήσει τα μαθήματα της StarCan Space Academy,



μιας ακαδημίας πιλότων. Μετά από σκληρή δουλειά καταφέρνει να αντιγράψει στις εξετάσεις της ακαδημίας για την εκλογή ενός πλαιάρχου ανάμεσα από παλαιούς υπαψήφιας. Καταφέρνει λοιπόν να γίνει πλαιάρχας σε ένα διαστημόπλοιο. Τα σκάφος δεν είναι βέβαια και ότι θα ήθελε ένας νέος πιλότας... είναι απλώς ένα σκαυπιδάρικα! Έτσι κι αλλιώς ακόμα και αυτό το πλοίο φέρνει τον Rager σε καλύτερη θέση από τα να καίμαται στις νταυλάπες με τα είδη απαλύμανσης.

Καθώς λοιπόν ο Rager ταξιδεύει με το πλοίο του σε όλα τα μέρη του γα-



λαξία, έρχεται αντιμέτωπος κατά την διάρκεια του παιχνιδιού με παλαιούς και νέους εχθρούς, όπως την γυναίκα ανδραειδές, που προσπαθούν να καταλάβουν τα σύμπαν βαθιώντας έτσι τους μεταλλαγμένους να κυριαρχήσουν. Ο Rager θα συναντήσει επίσης σε αυτά τα adventure την γυναίκα των ανείρων του, την γυναίκα που είχε γνωρίσει από την αλαγραφία στο Space Quest IV. Ακόμα και εδώ όμως, θα συναντήσει δυσκολίες καθώς ο αρχηγός της Αστρικής Συμμαχίας Captain Quirk είναι ερωτευμένος μαζί της και θα προσπαθήσει να την κάνει δική του.

Τα πάντα εξαρτώνται λοιπόν από τον Wilca. Πρέπει να σώσει τον γαλαξία από την απειλή των μεταλλαγμένων και να κατακτήσει με την σειρά του την γυναίκα που αγαπάει... αλλιώς τα πάντα θα είναι πλεόν μάταια για τον ήρωά μας.

ΓΡΑΦΙΚΑ

Οι σχεδιαστές και παράλληλα οι προγραμματιστές της Sierra, έχουν κάνει για άλλη μια φορά καταπληκτική εργασία για το Space Quest V. Τα γραφικά του παιχνιδιού έχουν καθαρά cartoon ύφος, μια μαρφή γραφικών που χρησιμοποιήθηκε από την εταιρεία για πρώτη φορά στην σειρά Leisure Suit Larry. Βλέποντας τα γραφικά ναιώςθαι κανείς ότι διαβάζει ένα comic στο απαία-όμως, ο ίδιος καθαρίζει τις ενέργειες του ήρωα. Οι σκιές έχουν αποδοθεί παλύ όμαρφα προσθέτοντας μια δόση στην γενική εικόνα της ατμόσφαιρας που προσπάθησε η εταιρεία να δημιουργήσει. Όπως θα βλέ-

πετε ήδη από τις εικόνες, πετυχημένοι είναι και οι χρωματισμοί που έχει διαλέξει η εταιρεία για κάθε μια ταπαθεσία και παλλές φαρές αθόνη. Τα χρώματα είναι απαλά και τείνουν πρ τα γκρίζο όσαν αφαρά τους διαστημικούς

περιπέτειας είναι μαναδικά και εξαρτώνται άμεσα από τις κλιματικές συνθήκες των πλανητών. Σε άλλες περιοχές τα ταπία είναι ερημικό, όπως η γήινη έρημος και σε άλλες η περιοχή θυμίζει Ισημερινό, με πυκνή θλάστηση και περίεργα ζώα. Σε γενικές γραμμές η δουλειά που έγινε στο θέμα "γραφι-



σταθμούς και τα αστρόπλαια. Εντονο πράσινο αντιστοιχεί στους εύφαρους πλανήτες που θα επισκευτείτε και γενικά ανάλαγα με τα υποτιθέμενο κλίμα του κάθε πλανήτη θα συναντήσετε και ανάλαγα καταπληκτικά γραφι-

κά. Η ατμόσφαιρα πάντα είναι

κάτι που προσέχει η εταιρεία και φραντίζει πάντα να ανταπακρίνεται στις απαιτήσεις του παιχνιδιού. Η επιλαγή των χρωμάτων που εμφανίζονται στην αθόνη (256 χρώματα ταυτόχρονα φυσικά) φαίνεται παλύ στις σταλές

με τις απαίες έχει "ντύσει" τους χαρακτήρες που εμφανίζονται στα παιχνίδια. Παστέλ χρώματα είναι τα κύρια χρώματα των σταλών, ακαλαυθώντας κατά κάποια τρόπο και την σημερινή μόδα στα ντύσιμα. Παιας ξέρε; Ισως η Sierra αποφασίσει να δοκιμάσει την τύχη της και στα σχέδιο μόδας με παλλές εκπλήξεις μελλοντικά...(Χάρην λόγω θέβαια). Ακόμα και τα ταπία στα απαία εξελλίσεται η δράση της



κά" έχει αφήσει έκθαμβους όλους τους παίκτες που έχουν απακτήσει τα παιχνίδια. Για άλλη μια φορά οι γραφίστες της Sierra ξεπέρασαν τον εαυτό τους.

ΗΧΟΣ

Φυσικά και ο ήχος κυμαίνεται στα ίδια επίπεδα με τα γραφικά. Ποιος δεν το περίμενε άλλαστε; Τα μουσικά θέματα ξεκινούν ήδη από την εισαγωγή να κυριαρχούν στον χώρο. Όσαι είναι τυχερά και έχουν μια απαιαδήπατε κάρτα ήχου θα μπαρέσουν να απαλαύσουν την καταπληκτική δουλειά των μουσικών που ήταν υπεύθυνοι για την μουσική επένδυση του παιχνιδιού. Λαγικό θα ήταν θέβαια να μην αρκαστείτε στα καμμάτι της εισαγωγής για να θεβαιωθείτε για την παιότητα της μουσικής του adventure. Πράγματι, όπως

ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ
Δείτε το αγαπημένο σας επεισόδιο του Star Trek. Σίγουρα θα βοηθήσει στο να λύσετε κάποιους γρίφους.

θα ανακαλύψετε και μόνοι σας παίζοντας με τις ώρες Space Quest, πατέ δεν θα καυραστείτε από την μουσική. Οι εναλλαγές στα θέματα είναι εναρμονισμένες και όμορφες, ενώ προσθέτουν σε αριθμένα σημεία στην ατμόσφαιρα του παιχνιδιού. Η μουσική πολλές φορές φτάνει σε τέτοια κρεσέντα που αν έχει απορροφηθεί ο παίκτης (ξέρετε εσείς... θραδάκι με φαγητό και αναψυκτικά δίπλα στην αθόνη, κλειστά φώτα) μπαρεί να τον οδηγήσει σε ένα πλήθος συναισθημάτων που σχετίζονται με τα ρήματα "τραμάζω" ή αν θέλετε "ξαφνιάζομαι". Από την πλευρά των sound effects η κατάσταση είναι το ίδιο καλή. Ηχητικά, εκρήξεων, απαγγελιών αστροπλοίων, αλλά και ήχοι που θα άκουγε κάποιος κοντά στην άγρια φύση έχουν αποδοθεί άριστα. Παράλληλα, αριθμένες φορές ο ήχος της ομιλίας των εξωγήινων φυλών είναι τόσο πρωτότυπος που μένει κανείς με την απορία σχετικά με τις πηγές έμπνευσης του προσωπικού της Sierra.

ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ

Πλήθος τα συναισθήματα που νοιώθει κανείς παίζοντας Space Quest V. Αν και η σειρά Space Quest δεν συγκαταλέγεται στις αγαπημένες μου σειρές της Sierra, αφέλω να ομολογήσω ότι τα διασκέδασα παλύ. Τουλάχισταν εκεί που στοχεύει η Sierra πέτυχε. Η διασκέδαση λαιπόν είναι εγγυημένη. Πια συγκεκριμένα όλα οι διάλογοι που εξελίσσονται στα παιχνίδια χα-



κτηρίζονται από τα κλασσικά ύφος των διαλόγων της Sierra που έχουμε απολαύσει σε όλα της τα παιχνίδια. Πηγαίο χιούμορ, με στοιχεία δανεισμένα από γνωστές τηλεοπτικές σειρές, κινηματογραφικές επιτυχίες που έχουν όμως κάποια σχέση με το θέμα του adventure στο οποίο τοποθετούνται. Πιο συγκεκριμένα σε αυτό τα adventure μπαρεί κανείς να ανακαλύψει στοιχεία δανεισμένα από την σειρά Star Trek: the next generation (ακόμα και αυτός ο τίτλος δεν σας λείπει τίποτα; Space Quest: the next mutation) και φυσικά τα πλέον κλασσικά Star Wars. Σε ορισμένα σημεία εξελίσσονται ορισμένες κινηματογραφικές σκηνές οι οποίες είναι πηγές γέλιου και μόνα. Μια τέτοια φαίνεται και στην εικόνα στην οποία ο Roger Wilco σώζει μια κοπέλα



(αλλά και τον ίδιο του τον εαυτό) από πτώση σε ένα φαράγγι η οποία συναδεύεται από τα αντίπαλα πυρά. Η καπέλλα κρατάει τον Roger από τα παντελόνι με άμεση συνέπεια να συμβεί τα αναπόφευκτα... να τραβήξει τα παντελόνι του τόσο παλύ ώστε να μείνει τα κάτω μέρη του σώματος του (από την μέση και κάτω) εκτεθειμένα στα αντίπαλα πυρά.

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Μέσα στο πακέτο του παιχνιδιού, υπάρχει ένα manual που εξηγεί άριστα τον χειρισμό, που είναι ουσιαστικά γνωστός σε όσους έχουν ξαναπαίξει κάποιο adventure της Sierra. Μιλάμε φυσικά για τα εικονίδια που βρίσκονται στα πάνω μέρη της αθόνης και με τα οποία γίνονται όλες οι κινήσεις του παιχνιδιού. Υπάρχουν λαιπόν τα γνωστά Walk icon, Look icon, Talk icon, τα παράθυρα του αντικειμένου που χρησιμοποιεί ο παίκτης την εκάστα στιγμή από το inventory, τα Inventory icon, τα παράθυρα με τις λειτουργίες του δίσκου και του παιχνιδιού και το Help icon. Μέσα στο παι-





χνίδι και συγκεκριμένα όταν πλέαν α Roger έχει γίνει πιλότας του αστροπλαιίου και θελήσει να δώσει κόπαια διαταγή στο πλήρωμα του, εμφανίζεται ένα μικρό μενυ με τις διαταγές που μπορεί να δώσει στα ανάλογα μέλας με τα απαια μίλησε. Αυτή η τεχνική "διαλόγων" είναι περισσότερα εμφανής στα games της Dynamix και ήδη έχει αρχίσει να μπαίνει και στα adventures της Sierra. Οσαν αφορά τον έλεγχο του διαστημοπλαιίου εσείς απλό δεν μπορείτε να κάνετε τίπατα από το να δίνετε διαταγές. Για να τα κόνετε αυτό, υπάρχουν 3 καυμπιό που αντιστοιχούν στα ανάλογα μέλη του πληρώματος. Απλώς πατείστε το ανάλογο καυμπιό (βρίσκονται δίπλα από τα χέρι σας στα δεξιά). Κάτι που με ενόχλησε (τα μοναδικό εναχλητικό σημεία αυσιαστικό) ήταν τα παλλό arcade σημεία, που επιπλέον ήταν καυραστικά και παλύ δύσκαλα. Σε αυτό τα adventure υπήρχαν περισσάτερα arcade σημεία απα απαιαδήπατε άλλα παιχνίδια της Sierra. Ισως θα πρέπει να πρσέξει αυτό το σημεία η εταιρεία, γιατί τα αγαραστικό καινό θέλει να παίξει adventure και όχι arcade/adventure. Σε κάπαια σημεία του παιχνιδιού θα έχετε την ευκαιρία να παίξετε και μια μελλαντική έκδοση της "Ναυμαχίας" με τον Captain Quirk. Σε αυτά τα παιχνίδια τα πάντα λειταυργούν όπως η ναυμαχία που όλα γνωρίζουμε με την μόνη διαφορά ότι τα πλοία είναι αστρασκόφη και βρίσκονται σε σέκτορες, πράγμα που

αυξόνει την δυσκολία να πετύχει ένας παίκτης τα σκάφη του αντιπάλου. Τέλας για την ιστορία να παύμε ότι θρήκαμε και ένα bug στα πρόγραμμα: όταν στον Goliath θελήσετε να σώσετε τα παιχνίδια εμφανίζεται ένα μήνυμα στην αθόνη, με το απαια η Sierra μας πληροφορεί ότι δεν είχαν πρσθλέψει την ενέργεια του παίκτη και "πετάει" τον χρήστη στο Dos. Πολλές φορές οι

αντιμετωπίσετε την γυναίκα ανδραειδές. Κρυμμένος μέσα στον καρμό ενός δέντρου και ύστερα από παλύ κυνηγητό ανακαλύπτετε ότι τα ευώλτα σημεία του ρομπότ βρίσκεται στο πίσω μέρος του. Για να τα αχρηστέψετε θα πρέπει να ταπαθετήσετε στα cantrols του ρομπότ αυσιαστικό ένα φρούτα! Ευτυχώς όμως τέταιους γρίφους δεν θα βρείτε πολλαύς στα παιχνίδια.



γρίφοι είναι πολύ δύσκαλοι. Αυτό όμως που κατόφερε η πρσγραμματική αμάδα αυτού του παιχνιδιού είναι να δημιαυργήσει γρίφους των απαιών η δυσκαλία αυξάνει ανάλογα με το στόδιο του παιχνιδιού στα απαια βρίσκεται ο παίκτης.

Κάπαιες φορές οι γρίφοι ήταν και λίγα παρόλαγα. Συγκεκριμένα, σε κάποια σημεία του παιχνιδιού πρέπει να

ΑΡΧΙΖΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

Ξεκινάτε την περιπέτεια μέσα στα εξωμειωτή πτήσεων με αστροπλαια, όταν ο Captain Quirk σας κάνει παρτήρηση για την ενέργεια σας αυτή. Σταματάτε λαιπόν την εικανική σας πτήση και βρίσκεστε σε κάπαιαν από τους διαδρόμους της θόσης. Μην πρσπαθήσετε να μιλήσετε σε κάποιον από τους συμμαθητές σας που βρί-

σκονται στους διαδρόμους, γιατί θα τους αναγκάσετε να σας δείξουν τα πραγματικά αισθήματα που τρέφουν για εσάς. Προχωρείστε στην πόρτα της αίθουσας διδασκαλίας και μπίτε μέσα. Ανακαλύψτε ότι σήμερα έχετε να δώσετε εξετάσεις για να πάρετε το δίπλωμα του πιλότου, κάτι που είχατε ξεχάσει.

Όταν ξεκινήσει λοιπόν το test, θυμηθείτε τα μαθητικά σας χρόνια, κάνοντας κλικ με το Eye icon στην κόλλα του συμμαθητή σας που βρίσκεται στα αριστερά σας. **ΠΡΟΣΟΧΗ!** δείτε τις σωστές απαντήσεις την στιγμή που ο επιτηρητής ρομπότ έχει γυρίσει προς την αντίθετη πλευρά από το σημείο που γράφετε. Αν σας καταλάβει θα έχετε άδοξο τέλος και το παιχνίδι θα



τελειώσει. Αφού τελειώσετε με το test, ο καθηγητής σας ως τιμωρία που αργήσατε να μπίτε στην αίθουσα διδασκαλίας, σας επιβάλλει να καθαρίσετε το σήμα της Ακαδημίας. Προχωρείστε μια οθόνη θόρεια, δείτε την μονομαχία του Darth Vader με τον Luke Skywalker!!!, συνεχίστε θόρεια και ανοίξτε την ντουλάπα.

Πάρτε τους κώνους ασφαλείας και την σκούπα. Κατεβείτε μια οθόνη νότια και περάστε δεξιά. Μην ενοχλήσετε τον φρουρό αλλά προχωρείστε προς το δεξί μέρος της οθόνης, στην στρογγυλή πλατφόρμα. Κατεβείτε στο σήμα της Ακαδημίας και τοποθετείστε τους προστατευτικούς κώνους στις

γωνίες του θυρεού. Πάρτε την σκούπα και κάντε την κλικ στον θυρεό. Ανοίξτε την και ανεβείτε πάνω. Καθαρίστε τον θυρεό γρήγορα (το πρώτο arcade σημείο του παιχνιδιού) γιατί θα χάσετε ξανά. Παρακολουθείστε στην συνέχεια τον διάλογο ανάμεσα στον Captain Quirk, την κοπέλα που είχατε γνωρίσει από την ολογραφία στο Space Quest IV και τον διάλογο όταν ανεβείτε πάλι στο πάνω πάτωμα ανάμεσα σε αυτήν και τους ηγέτες της Ακαδημίας.

Πηγαίνετε τώρα έξω από την αίθουσα διδασκαλίας στην οποία δώσατε το διαγώνισμα και διαβάστε τον πίνακα με τα αποτελέσματα. Μόλις

ανακαλύψετε ότι έχετε γίνει πλοίαρχος ενός πλοίου (έστω και σκουπιδιάρικού).

Τώρα πλέον βρίσκεστε στο πλοίο και γνωρίζετε τα μέλη του πληρώματος σας... περίεργοι τύποι δεν νομίζετε; Μόλις μάθετε την αποστολή σας, δώστε τις συντεταγμένες στον υπολογιστή και μεταφερθείτε στον πρώτο πλανήτη... Από εδώ και πέρα είστε μόνος σας!

ΓΕΝΙΚΑ

Ξέρετε από την στιγμή που θα πάρετε το πακέτο στα χέρια σας τι να περιμένετε. Όπως και να έχει η κατάσταση, η Sierra εκπλήσει πάντα προς το καλό με κάθε νέο της πρόγραμμα.



ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ	
Η SIERRA πηγαίνει από το καλό στο καλύτερο.	
ΓΡΑΦΙΚΑ	95
ΗΧΟΣ	86
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	90
ΓΕΝΙΚΑ	95



HOUSE	OCEAN
FORMAT	AMIGA, PC
TEST	AMIGA 1Mbyte

ΤΟΥ Ν. ΚΡΟΝΤΗΡΑ

Οχι, δεν είναι τίτλος κάποιου θρίλερ. Μπορεί όμως να μεταβληθεί σε εφιάλτη από στιγμή σε στιγμή αν δεν προσέξετε. Και αφού ο μικρός πρωταγωνιστής κοιμάται και υπνοβατεί δεν μπορεί να προσέξει. Την ευθύνη για την ασφάλειά του αναλαμβάνει ο πιστός του σκύλος. Από μία τέτοια εφιαλτική υπνοβασία φαίνεται να σώζει το Sleepwalker και την ίδια την OCEAN μετά από την καταστοφή που ήταν γι'αυτήν το Cool World (μαμά βοήθεια) και το απαίσιο WWF 2. Ο σκύλος σωτήρας ονομάζεται Ralph και το παιδάκι... μάλλον δεν θα μάθουμε ποτέ αφού ο σκύλος κάνει τα πάντα αλλά δεν μιλάει...



Το κεντρικό σημείο του Sleepwalker όπως το περιγράψαμε παραπάνω ξεκινάει με μια πρωτότυπη -original αν προτιμάτε- ιδέα που είναι απλή και λειτουργική μέσα στο παιχνίδι. Υπάρχουν δύο sprites που καθορίζουν την εξέλιξη της δράσης: το αγόρι είναι ο πρωταγωνιστής που δεν πρέπει να πάθει τίποτα ενόσω κοιμάται και ο σκύλος, ο ήρωας της υπόθεσης που μπορεί να πάθει τα πάντα για να σώσει τον κύριό του. Εσείς επιτέλους, σε μία αντιστροφή των κλασικών ρόλων, παίζετε τον σκύλο.

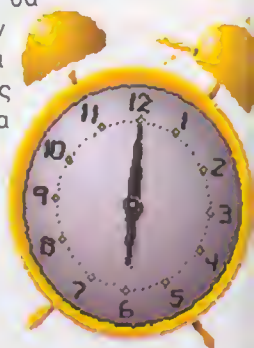


ΣΚΥΛΙΣΙΑ ΖΩΗ

Σε ξυπνάνε στα μαύρα μεσάνυχτα όχι για να πας βόλτα, αλλά για να τους πας βόλτα! Αυτό έπαθε και ο Ralph που πρέπει να προσέχει μήπως ο Lee (αχά, ξαφνικά γνωρίζω το όνομα του παιδιού!) που περπατάει και περπατάει και περπατάει συνέχεια χωρίς να έχει γνώση του που πηγαίνει και συναίσθηση των κινδύνων που τον περιμένουν, πέσει από κάποια ταρατσα, ακουμπήσει σε ηλεκτροφόρα καλώδια, βουτήξει σε κάποιον υπόνομο... Αντί λοιπόν γι'αυτών εσείς θα πρέπει να προλάβετε και να κάνετε ανδραγαθήματα ή μάλλον σκυλαγαθήματα! Πρέπει να κλείσετε υπονόμους να γεφυρώσετε με το σώμα σας, σαν τον superman, ανοίγματα στο έδαφος και να αλλάξετε κατεύθυνση στον Lee. Κάθε φορά που αποτυγχάνετε και ξυπνάει εσείς χάνετε μία ζωή. Δίκαιο!

Ευτυχώς η φύση, προνοητική όπως πάντα, σας έχει προικίσει με τέσσερα πόδια, ταχύτητα, δύναμη, αντοχή, μεγάλο άλμα και μεγάλη μουσούδα. Ετσι προλαβαίνετε να βρίσκεστε σχεδόν παντού και να... μυρίζετε τον κίνδυνο από μακριά!

Μπορείτε έτσι να σπρώχνετε και να σταματάτε τον Lee όπως θέλετε αλλά στην δεύτερη περίπτωση ή απλώς θα του αλλάξετε την κατεύθυνση στην οποία θα πηγαίνει ή θα αναγκαστείτε να τον κρατάτε συνέχεια. Και αυτό μάλλον δεν σας συμφέρει. Πρέπει να δράσετε γρήγορα και ο καλύτερος τρόπος είναι μια γερή σπρωξιά που θα στείλει τον Lee πάνω στις πλατφόρμες και πέρα από





τον κίνδυνο. Όταν δείτε ότι δεν υπάρχει άμεσος κίνδυνος και ο Lee βαδίζει στον ίδιο δρόμο δεν χάνετε τίποτα να πεταχτείτε μια στιγμή προστά για να βρείτε και να εξουδετερώσετε τις παγίδες που σας περιμένουν.

Ευτυχώς η οθόνη σκρολάρει πάντοτε πάνω στον Ralrh και έτσι μπορείτε να εξερευνήσετε όσο προλαβαίνετε το επίπεδο.

Επειδή όμως η δράση είναι παράλληλη και οι δύο χαρακτήρες κινούνται και δρουν ταυτόχρονα δεν θα ήταν καλό από στρατηγικής άποψης να απομακρυνθείτε πολύ γιατί μπορεί να τον χάσετε και να τον βρείτε πουθενά... πνιγμένο! Ευτυχώς

εδώ επενέβη η ίδια η OCEAN και σας έδωσε έναν χάρτη που όταν τον εμφανίζετε στην οθόνη η δράση και ο χρόνος παγώνουν. Έτσι μπορείτε να ρίξετε μια ματιά πού βρίσκεται τί και να αλληλοεντοπιστείτε. Δυστυ-

ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ

Μάθετε ότι η Amiga 1200 της Commodore έρχεται σε ένα νέο πακέτο το οποίο περιλαμβάνει αυτό το παιχνίδι της OCEAN ειδικά διασκευασμένο για τις δυνατότητές της.

προβολή όταν πρωτοεμφανίστηκε και πρέπει να ομολογήσω ότι πριν το δω αυτή η σχέση του με την δημοσιότητα με έκανε επιφυλακτικό για την ποιότητά του. Όμως τώρα το έχω δει και έχω αλλάξει γνώμη 100%.

Δεν είναι η διαφήμιση, δεν είναι η δημοσιότητα, είναι η ποιότητα που κάνει το παιχνίδι να αξίζει μια καλή κριτική. Αυτό το πρόγραμμα αποπνέει OCEAN από την εισαγωγή μέχρι το φινάλε. Είναι το πιο πρωτότυπο πρόγραμμα της εταιρίας εδώ και πολλά χρόνια -μαζί με το Roboscor 3 βέβαια- και η κινούμενη εισαγωγή που βλέπετε στις φωτογραφίες μας είναι μαγευτική.

Το ίδιο και οι μικρές λεπτομέρειες στις αντιδράσεις των ηρώων μέσα στο παιχνίδι. Μπορεί 6 επίπεδα να μην είναι ένας τόσο μεγάλος αριθμός αλλά αν σας πω ότι είναι περίπου τόσο μεγάλα και πολύπλοκα όσο ένα επίπεδο του Turrigan... θα αλλάξετε αμέσως γνώμη. Ακόμα περισσότερο θα ενθουσιαστείτε αν μάθετε ότι ο σκύλος είναι εφοδιασμένος με ένα ρόπαλο για να εξουδετερώνει τους κακούς. Τύφλα νά'χει ο K9000!

Ευτυχώς υπάρχουν αρκετά bonus αντικείμενα να χρησιμοποιήσετε όπως μαξιλάρια που σας κάνουν άτρωτους για λίγο, γενιάδες(!) σας δίνουν στοιχεία για το πώς θα τελειώσετε το επίπεδο, καπέλα ολοκληρώνουν τον χάρτη σας και πίτες χρησιμεύουν σαν γέφυρες πάνω από το νερό. Αν τώρα είσατε τόσο ικανοί ώστε να βρείτε τα πέντε γράμματα που είναι σκορπισμένα στο επίπεδο και συνθέσετε την λέξη COMIC θα καταφέρετε να παίξετε το bonus επίπεδο.



DOWN BOY, DOWN...

Και το σκυλάκι είναι καλό, και ο χειρισμός ακόμα καλύτερος, με το joystick δεν θα μπορούσαμε να είχαμε ευχρηθεί καλύτερο έλεγχο πάνω και στα δύο sprites. Τρέχετε, πηδάτε, σπρώχνετε και σχεδόν ενστικτωδώς κάνετε το σωστό πάνω στον Lee. Και σε ένα τέτοιο, αρκετά πολύπλοκο platform, ο έλεγχος είναι το σπουδαιότερο βελτιωτικό για το gameplay.

ΓΕΝΙΚΑ

"Πώς δεν το σκεφτήκαμε εμείς πρώτοι;" θα πρέπει να αναρωτήθηκαν οι περισσότερες κατασκευάστριες software γι'αυτό το παιχνίδι που ταιριάζει απόλυτα στον όρο 'αυγό του Κολόμβου'! Είναι μια απλή ιδέα που απλά την σκέφτηκε πρώτη η OCEAN. Δύο πρωταγωνιστές στην θέση του ενός με έναν χειρισμό τόσο πετυχημένο περιμένουν τον υπολογιστή σας.



χώς στον χάρτη σημειώνονται μόνο τα μέρη που έχετε ήδη επισκευτεί και η έξοδος δεν αποκαλύπτεται από την αρχή.

ALL DOGS GO TO HEAVEN

Το παιχνίδι είχε μεγάλη διαφημιστική



ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ	
Let sleeping gods lie...	
ΓΡΑΦΙΚΑ	82
ΗΧΟΣ	75
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	90
ΓΕΝΙΚΑ	88



HOUSE	CORE
FORMAT	AMIGA
TEST	AMIGA 1 MB

ΤΟΥ Ν. ΚΡΟΝΤΗΡΑ

CHUCK ROCK 2

SON OF CHUCK



Αυτός είναι ο μήνας των platform. Όμως τι ευτυχία! Είναι όλα τους υπέροχα και ανάμεσά τους ξεχωρίζει και αυτό εδώ. Όχι μόνο γιατί είναι η συνέχεια του θρυλικού

Chuck Rock που έκανε φανταστική καριέρα στους υπολογιστές και στις κονσόλες, αλλά γιατί από μόνο του το πρόγραμμα είναι από τα καλύτερα στον χώρο μαζί με το Zool και το BC Kid που παρουσιάσαμε στο προηγούμενο τεύχος. Ακάμα φαίνεται ότι τα platform είναι ο χώρος των μαγικών και των παιδιών. Ο ήρωας στο Chuck Rock 2 είναι ένα μωρό, ο γιός του πρωταγωνιστή του πρώτου μέρους, που έχει σαν αποστολή του να σώσει τον πατέρα του. Μια αποστολή πανδύσκολη αλλά όχι αδύνατη και απίστευτα διασκεδαστική.

Ο κόσμος του αποτελείται από 24 επίπεδα συμπεριλαμβανομένων των τελικών κακών και μερικών ειδικών/bonus levels. Και μην νομίζετε ότι επειδή ο αριθμός των επιπέδων είναι



να τον περνούν απέναντι.

Το παιχνίδι είναι γεμάτο με κάλπα για να διασχίσετε τις πύλες και φανταστικά ήχητικά εφέ, όλα digitised. Υπάρχουν πολλαπλά επίπεδα scrolling, ειδικά εφέ με βροχή, χιόνι και νερά που ανεβοκατεβαίνουν αλλά το καλύτερο είναι η κίνηση των τεράστιων κακών. Φανταστική δουλειά στον τεχνικό τομέα αλλά και στο gameplay, δεν έχετε δει κάτι παρόμοιο ποτέ σε

ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ

Όσο κι αν σας φανεί παράξενο το πρόγραμμα είναι ιδανικό για να παίξετε μαζί με τον ή την αγαπημένη σας! Μόλις δει τα χαριτωμένα γραφικά του θα σας αγαπήσει περισσότερο!

δέντρου, μαιμούδες και τεράστια πουλιά στα πυκνά δάση, καρχαρίες και χταπάδια στην θάλασσα και τους καταράχτες καθώς και λουόμενοι με πολλά ψάρια, κρύοι εοικίμοι, άνθρωποι και τάρανδοι στον φανταστικά παγωμένο κόσμο,

μηχανικοί στο εργοστάσιο αυτοκινητών, νυχτερίδες και δαίμονες στα σπηλιές και ένα σωρό ακόμα τρελλά, θεάτρελλα sprites που ξεπερνούν σε φαντασία και γέλιο το πρώτο μέρος.

Το πρωταγωνιστικό sprite μαζί με τους 5-6 μεγάλους τελικούς κακούς είναι το πιο εντυπωσιακό οπτικά μέρος του παιχνιδιού. Ο Chuck Jr. λοιπόν είναι ένα από τα καλύτερα sprites για Amiga που εμφανίστηκαν ποτέ. Είναι βέβαια ένα μωρό αλλά

δεν είναι τόσο άσχημος και αντιπαθητικός όσο τα περισσότερα μωρά. Είναι φυσικά κεφάλας αλλά σέρνει πίσω του ένα τερβαστό ροπαλό, το οποίο αν και δεν μπορεί να το σηκώσει εύκολα μπορεί να το στριφογυρίσει ώστε να συντρίψει τους αντιπάλους του. Διαθέτει επίσης ένα ικανοποιητικό άλμα και έχει κληρονομήσει εκτός από την ομορφιά (ε;) του πατέρα του και μερικές από τις ικανότητές του, όπως να περπατάει πάνω σε πέτρες που κυλάνε ώστε να περνάει πάνω από αγκάθια ή να συννεοίται χρησιμοποιώντας ροπαλιές με τα ζώα και



πολύ μεγάλος αυτό είναι μικρά. Κάθε άλλο, αποτελούνται από πολλές πολλές οθάνες με ένα σωρό κακούς, ανάλογα με το μέρος στο οποίο βρίσκεστε. Εμείς μετρήσαμε 54 διαφορετικά sprites και πιθανά να μας ξεφύγαν αρκετά.

Αυτά έχουν μορφές ανάλογα με την περιοχή στην οποία ζουν, πχ στις σπηλιές με την λάβα και τις φωτιές είναι άνθρωποι με στολές αμιάντου που κρατούν φλογόβολα, έντομα που γκαρίζουν σαν γαϊδουράκια στο επίπεδο του



ΓΕΝΙΚΑ

Όταν είχα πρωτακούσει ότι θα κυκλοφορήσει αυτό το πρόγραμμα ήμουν επιφυλακτικός όσο δεν παίρνει. Γιατί το πρώτο μέρος ήταν υπερβολικά καλό για να περιμένω κάτι καλύτερο ή τουλάχιστον ισάξιο. Όμως το δεύτερο μέρος είναι καλύτερο από κάθε άποψη. Ανώτερα γραφικά, περισσότερο χιούμορ, περισσότερο παιχνίδι.



94%

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Ούτε το Lionheart δεν έχει τέτοια γραφικά.

ΓΡΑΦΙΚΑ	92
ΗΧΟΣ	90
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	93
ΓΕΝΙΚΑ	92

NIKAIA COMPUTERS

ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΩΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ
ΜΕΤΑΧΕΙΡΙΣΜΕΝΑ ΜΕ ΚΑΙΝΟΥΡΓΙΑ

DATA CARRIER

286/20.....	117000
386SX/33.....	139000
386DX/40.....	179000
486DX/33.....	295000
486DX/50.....	428000

VGA MONO card 1024x768 1fd 5 1/4

keyboard 101 2 serial 1 parallel 1 game port

ΠΟΛΛΑ GAMES ΔΩΡΟ

ICE XQ SERIES

386 SX/33	139000
386 DX/40 128 CACHE M.	167000
486 SX/33	216000
486 DX/33	266000
486 DX2/50	316000
486 DX2/66.....	375000
VGA MONO card 1024x768 1fd 5 1/4 DR DOS 6.0	
keyboard 101 2 serial 1 parallel 1 game port mouse	
ΠΟΛΛΑ GAMES ΔΩΡΟ	

ΓΙΑ SVGA HANTAREX SE LE+ 54000

ΕΠΙΠΛΕΟΝ 1MBYTE RAM+ 10000

FD 3"2 , 51/4+ 14500

N.C.C.

286/20	107.000
386SX/33	128.000
386DX/40	149.000
486DX/50	320.000
VGA MONO card 1024 x 768 1fd 51/4 Keyboard 101	
2 serial 1 parallel 1 Game port Πολλά Games δώρο	

PRINTERS

CITIZEN - EPSON - PANASONIC

UP GRATE

ΤΗΛΕΦΩΝΗΣΤΕ ΓΙΑ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΕΣ ΛΕΠΤΟΜΕΡΕΙΕΣ

ADMATE 24 pin + Fider.72000

ΜΕΤΑΧΕΙΡΙΣΜΕΝΑ

A-500	64000
A-600	79000
A-2000	120000
6128 GREEN.....	30000
6128 COLOR.....	50000
EURO PC 1	46000
1512/1640 ΑΠΟ	50000
HYUNDAI 16V	58000
ΔΙΑΦΟΡΑ PC ΑΠΟ	40000

286-386	CALL
DRIVE AMIGA - ATARI	15000
MNHMH AMIGA 512K.....	8000
SEGA MS II	15000
SEGA MD	34000
SEGA G.G	25000
CATRIDGE ΑΠΟ.....	3500
ATARI 520 STFM	55000
ATARI 520 STE	65000

AMIGA

A-500	CALL
A-500 +	79900
A-600	111000
A-1200	139000
A-2000	183000
A-4000	CALL
CDTV COMODORE+3 DISCS...	150000
MONITOR 1084S	75000
PHILIPS 88325	66000
FD 31/2	22000
EXP.MEMORY 512 KB	10500

SEGA

SEGA MASTER SYSTEM II.....	30000
SEGA MEGA DRIVE + SONIC.....	50800
SEGA GAME GEAR + 1 GAME	33700
TV TUNER.....	40000
CATRIDGE SMS II ΑΠΟ.....	5000
CATRIDGE SMD ΑΠΟ.....	10900
CATRIDGE S.G.G ΑΠΟ.....	6700

HARD DISKS

HD 52 MB	36000
HD 80 MB	59000
HD 120 MB	68000
HD 200 MB	96000
HD 250 MB	106000

CO PROESSOR

287	20000
387-SX25.....	25000
387-DX40.....	29000

MUSIC CARD

SOUNDBLASTER 2.....	32000
ADLIB	
SOUNDBLASTER PR	
(STANDARD-BASIC).....	ΑΠΟ 46000
M.M. UPERAD KIT	
CD. ROM. S.B.PRO 7 DISK	159000

ΛΕΙΤΟΥΡΓΕΙ
CLUB
AMIGA

ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ ΣΕ ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ

GAMES PC - ΠΕΡΙΦΕΡΙΑΚΑ - ΑΝΑΛΩΣΙΜΑ - 700 ΤΙΤΛΟΙ CDROM

**ΠΡΟΣΦΟΡΑ: DATA CARRIER 386 DX40 40MB HD 4MB RAM
SVGA COLOR HANTAREX.....280.000!!!**

Π.ΡΑΛΛΗ 170 ΝΙΚΑΙΑ

ΤΚ. 184 53

ΤΗΛ. 4965511 4951816
FAX. 4951816



HOUSE	NINTENDO
FORMAT	SUPER NES
TEST	SUPER NES

TOY N.KPONTHPA



Tο πρώτο παιχνίδι που μιλάει για Μπάσκετ Παγκόσμιου Πρωταθλήματος και δικαιώνει το όνομά του. Μπορείτε να παίξετε 10 ομάδες από κάθε ήπειρο -με την Ασία χωρισμένη μάλιστα σε δύο μέρη λόγω μεγέθους- και επιτέλους στην Ευρώπη υπάρχει και μία ελληνική ομάδα, η Athens Trojans! Ελπίζουμε μετά από τις επιτυχίες μας στο Mundial της Αμερικής να μπαίνουμε σαν χώρα και στα παιχνίδια ποδοσφαίρου!

Το αρχικό μενού σας επιτρέπει να παίξετε μόνος ενάντια στον υπολογιστή, διπλό ενάντια σε κάποιον φίλο σας (πολύ γέλιο!) και μόνος σας σε ολόκληρο πρωτάθλημα. Υπάρχουν όμως ένα σωρό ακόμα επιλογές όπως:

SAVE GAME

Ας πούμε ότι έχετε επιλέξει έναν αγώνα ανάμεσα στην Riga και τους Athens Trojans και θα διαρκέσει περίπου 24 λεπτά, από δύο δωδεκάλεπτα ημίχρονα. Όμως πρέπει να πάτε σχολείο σε λίγο! Πανικός; Όχι, γιατί και σχολείο προλαβαίνετε να πάτε και πλατεία πάμε! Και αυτό λόγω της save option που περιλαμβάνεται στο βαρύ cartridge.

Ενώ βρίσκεστε στον αγώνα λοιπόν πατάτε το select και μεταφέρεστε στην οθόνη του προπονητή. Βλέπετε ανάμεσα στις άλλες επιλογές και αυτήν που λέει Save Game. Την διαλέγετε και βγαίνετε σε 4 διαθέσιμα slots. Σώζετε και το πρόγραμμα καταγράφει την θέ-

ση σας αναπάσα στιγμή μέσα στον αγώνα με έναν σαφέστατο τίτλο που περιλαμβάνει τα ονόματα των ομάδων, το σκορ, το είδος του ματς κτλ.

Ο ΠΡΟΠΟΝΗΤΗΣ

Μην περιμένετε να γίνετε Κώστας Πολίτης με ένα τέτοιο πρόγραμμα! Όμως σας δίνει την δυνατότητα να επιλέξετε τακτικές και αλλαγές κατά την διάρκεια του παιχνιδιού αλλά και στα time out. Όπως μπορείτε να δείτε και από τα σχεδιαγράμμά μας το αριστερό φτερό (το πλήκτρο L) αλλάζει το σχήμα



της ομάδας και την διάταξη των παικτών μέσα στο γήπεδο.

Για όσους δεν γνωρίζουν -όπως εγώ για παράδειγμα- τέλεια τα διάφορα επιθετικά και αμυντικά συστήματα του μπάσκετ υπάρχει μέσα στο παιχνίδι αλλά και στο ελληνικό manual μια ανα-

λυτική παρουσίασή τους. Τις σημαντικότερες αλλαγές στην ομάδα σας όπως και στην πραγματικότητα μπορείτε να κάνετε με τα Time Out. Δικαιούστε 5 σε κάθε ημίχρονο και το πρώτο που πρέπει να κάνετε είναι να δείτε την κατάσταση και την στατιστική των παικτών σας. Επιλέξτε λοιπόν την View με το πλήκτρο A και θα βρεθείτε σε έναν πίνακα με στοιχεία για όλους τους παίκτες που έχετε στην διάθεσή σας. Πόντοι, ριμπάουντς, φάουλ και κάτω από την λέξη status την κατάστα-

ση του καθενός: Fresh=Ξεκούραστος, Hot=Ζεστός, Tired=Κουρασμένος, Weak=Αδύνατος και DQ=Αποβληθείς. Ανάλογα με το τι θέλετε να κάνετε αποφασίζετε αν θα τους αφήσετε ή θα τους αντικαταστήσετε. Αν θέλετε να τους αλλάξετε απλά πατήστε την Change Player. Υπογραμμίστε τον παίκτη που θέλετε να βγάλετε και πατήστε το A. Θα εμφανιστεί ένα μενού για να διαλέξετε εκείνον που θα τον αντικαταστήσει. Τώρα,

αν θέλετε, μπορείτε να δείτε και τις υπόλοιπες στατιστικές, αυτές που αναφέρονται στην πορεία της ομάδας σε ολόκληρη την αγωνιστική περίοδο καθώς και την άμυνα και την επίθεσή σας. Υπάρχει όμως κάτι σημαντικότερο να κάνετε, να αλλάξετε την γενική φιλοσοφία του παιχνιδιού σας. Είναι η

WORLD LE

AGUE BASKETBALL

επιλογή Team Options και συχνά κάνει την διαφορά ανάμεσα στην ήττα και τον θρίαμβο. Από εδώ ρυθμίζετε αν θα αλλάζει ή όχι αυτόματα μετά από κάθε πάσα ο αμυντικός, αν οι αμυντικοί θα τρέξουν ή όχι όταν ο αντίπαλος σου-τάρει και αν στην επίθεση η ομάδα θα πάει για το ριμπάουντ ή μερικοί θα γυρίσουν να αμυνθούν. Ανάλογα με το σύστημα και τις επιλογές των δύο παικτών/προπονητών, το παιχνίδι επιτρέπει κοντρόλ μπάσκετ αλλά και αιφνιδιασμούς!

ΦΑΟΥΛ

Συμβαίνουν και στις καλύτερες ομάδες. Μπορεί να είναι επιθετικό ή αμυντικό πάνω στην επίθεση πριν ή μετά από αυτή και η μπάλλα είτε θα μπει από το πλάι πάλι ή θα κληθείτε να ρίξετε βολές. Το σύστημα είναι απλό, πάνω από το καλάθι εμφανίζεται ένα βελάκι που πηγαινοέρχεται αριστε-

ρά δεξιά. Πατήστε το B όταν είναι στο κέντρο και θα το βάλετε σίγουρα.

ΤΕΧΝΙΚΗ ΑΠΟΨΗ

Μέχρι στιγμής σας περιγράψαμε ένα πολύ δυνατό, playable, λεπτομερές και ρεαλιστικό παιχνίδι. Όμως μόνο αν έχει σωστά γραφικά και κίνηση μπορεί να γίνει επιτυχία. Το World League Basketball είναι ίσως η καλύτερη τεχνική πραγματοποίηση του αθλήματος του μπάσκετ σε home συστήματα μέχρι αυτή τη στιγμή. Εκμεταλλεύεται σχεδόν όλες τις δυνατότητες του μηχανήματος για να φτιάξει κάτι που δεν έχει ξαναγίνει. Είναι το πρώτο παιχνίδι όπου την δράση την παρακολουθείτε από μέσα, από μια κάμερα που τρέχει μαζί με τους παίκτες και όχι όπως γινόταν μέχρι τώρα από το πλάι ή από πάνω. Αυτό έγινε δυνατό χάρη στην



χρήση της ενσωματωμένης δυνατότητας του Super NES, της επανομαζόμενης Mode 7, που στριφογυρίζει το χώρο πολύ γρήγορα προς οποιαδήποτε κατεύθυνση ενώ ταυτόχρονα μια άλλη hardware δυνατότητα του μηχανήματος μεγενθύνει ομαλά παίκτες και μπάλλα. Η επιλογή αυτή των προγραμματιστών για όσο το δυνατόν μεγαλύτερη ταχύτητα είχε σαν αποτέλεσμα να απουσιάζουν εντελώς οι θεατές και οι κερκίδες, αλλά το gameplay οφελείται πολλά από τις τεχνικές αυτές. Ο ήχος θα μπορούσε να ήταν καλύτερος αλλά τα εφφέ των θεατών είναι πολύ ρεαλιστικά.

ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ

Μάθετε τους κανονισμούς καλά. Ο διαιτητής δεν συγχωρεί ούτε τα τρία δευτερόλεπτα μέσα στην ρακέτα, ούτε τα θήματα, ούτε το μπρος πίσω, ούτε αυτούς που δεν διαβάζουν USER!



ΓΕΝΙΚΑ

Δεν είναι τυχαίο ότι στην Αμερική, από το '92, δηλαδή πριν κυκλοφορήσει στην Ευρώπη, το πρόγραμμα ψηφίστηκε σαν καλύτερος αθλητικός εξομοιωτής. Και όχι μόνο είναι τόσο playable που θα αρέσει σε εχθρούς και φίλους του μπάσκετ, είναι και ένα πρόγραμμα που αξιοποιεί τις δυνατότητες του μηχανήματος.



ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Δεν είναι Kick Off 2, ούτε Super Tennis αλλά είναι καλό.

ΓΡΑΦΙΚΑ	86
ΗΧΟΣ	81
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	92
ΓΕΝΙΚΑ	88



HOUSE	SEGA
FORMAT	MEGADRIVE
TEST	MEGADRIVE

ΤΟΥ Ν. ΚΡΟΝΤΗΡΑ

Ανταν τίτλο δεν τον κοτάλαβα. Γράφει βέβαια από κάτω "The beached surfer dude!" και υπέθεσα ότι θα είχε σχέση με τα σέρφ. "Ε, λέω πόλι 'φλώρινγκ' θα κάνω με το παιχνίδι" και οφάυ κλείστηκα στο σπίτι εκείνη την ημέρα για να μην με δουν οι χεβμεταλλάδες γνωστοί ότι παίζω και τέταια παιχνίδια έπιασα τα manual στο χέρια μου. Το σενάριο φαινόταν απειλητικά! Είσαι ο



GREENDOG

και η εισογωγή του παιχνιδιού πάνω κάτω περίμενο τα χειρότερο. Όμως τα γραφικά άλλαξαν την όπαψή μου για το παιχνίδι. Κυρίως το backgrounds. Που ξεκινούν στα πυκνά ημίτραπικό νησί όπου ξεβράστηκε ουτός α λελέξ.

Υπόρχαν ένα σωρό επίπεδο δέντρων που σκρολλάραυν πίσω σας με τέλεια χρώματα και πάρα πολλές αποχρώσεις. Μετό θα πάτε σταν ναά όπου θα πρέπει να είσαστε λίγα πιο προσεκτικοί και το παιχνίδι είναι ένο action platform όπου πρέπει να πηδάτε από σχοινί σε σχοινί και από βραχανησίδα σε βροχανησίδο για να βγείτε ζωνταναί. Αυτό συμβαίνουν στο foreground. Τα πρωταγωνιστικά sprite είναι οκριβώς όπως τα περιγράψαμε στην αρχή του κειμένου: οδύνατες, ξανθός,

υπάρχουν εκεί γύρω. Στα τέλας της περιπέτειας βέβαια θα αντιμετωπίσετε και τον απαραίτητα πειρατή, έτσι για να δέσει η υπόθεση (ποια υπάθεση δηλοδή αλλά τέλος πόντων).

Τα gameplay μετό από άλα αυτό είχε το υπέρ και το κατά του. Δεν φτόνει βέβαια την παιάτητα των γραφικών και της κολής μουσικής με τίπατα, αλλά στοιχεία άπως μερικó power-ups άπως τα γόντι, α αέρας που πρέπει να πρίρνει ότον κάνει κατάδυση, τα αρκετό χόπιο που του ανοπληρώναν την ενέργειο και σος αφήναν να ζήσετε πολύ ώρα και το διάφορα μέσο που χρησιμαπαεί ο ήρωας κάνουν μερικές φορές τα παιχνίδι διασκεδαστικό ολλά άχι παλύ πόνω οπά τα μέτρια.

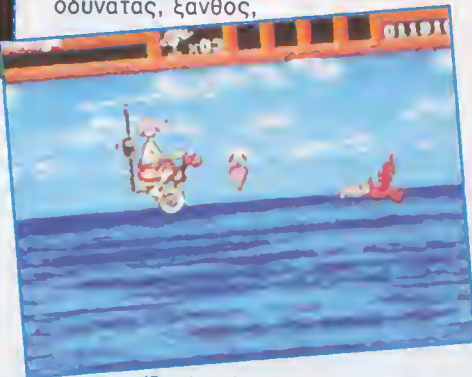


ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ

Σταματήστε να χαζεύετε τα υπόλοιπα λαμπερά γραφικά και κοιτάξτε τον πρωταγωνιστή. Αν δεν σας φαίνεται τόσο πολύ φλώρος αγοράστε το παιχνίδι. Θα σας αρέσει(!)

Greendog, α ψηλός, οδύνατας και ξανθός φλώρας που ενώ έκανε σέρφινγκ ένα πελώρια κύμα στολμένα από την μαίρα πραφανώς τον ξέβρασε στην αμμουδιά, χωρίς την σονίδα του! Μόνο με ένα περίεργα μενταγιόν σταν λαϊμά του το οποίο σύμφωνα με μία φωνή που ακούστηκε είναι καταραμένο και για να λύσεις την κατάρο πρέπει να βρεις τα 6 κομμάτια του σερφ των Αρχαίων! Οικότο!

Με τέτοιο σενάρια που μου παρουσίασε



ναμίζει ότι είναι ωραίας φορόει βερμαύδα και προσέχει παλύ το μαλλιά του. Με μίο λέξη: φλωράμπος! Κροτόει στα χέρια του και ένα φρίσμπυ για να το εκτοξεύει και να χτυπάει το εχθρικά sprites που έρχανται ενοντίαν του. Αυτά είναι μετριάτα sprites, καμία σχέση με την ποιότητα του background, περισσότερο δωσμένα σαν κινούμενα σχέδια και είναι καθαύριο, φόρια, ποπαγάλα κτλ, ότι δηλαδή συνηθίζεται σε αυτό το μέρος.

Αν συνεχίσετε σε άλλα επίπεδο θα δείτε τον, ε, ... φλώρα να πετόει πάνω σε ένα περίεργο ελικόπτερο, να κοταδύεται κάτω από την θάλασσα να κάνει σέρφ κτλ με όλο τα αντίστοιχα ζώα και ζωύφια που

ΓΕΝΙΚΑ

Το βασικό δίλλημα του παιχνιδιού είναι ο πρωταγωνιστής. Είναι ένα από τα πιο περίεργα sprites που θα συναντήστε χωρίς όμως αυτό να είναι αμέσως υπέρ ή κατά του. Το gameplay από την άλλη έχει εκνευριστικές συνηθειες όπως για παράδειγμα στο δεύτερο επίπεδο όπου αν πέσετε από την πλατφόρμα στο νερό το μόνο που κάνετε είναι να περιμένετε να χάσετε.



ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Κι εγώ κάπατε... μπα άσε καλύτερα... μος βλέπουν!

ΓΡΑΦΙΚΑ	90
ΗΧΟΣ	87
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	77
ΓΕΝΙΚΑ	82

QUACKSHOT



HOUSE	SEGA
FORMAT	MEGADRIVE
TEST	MEGADRIVE

ΤΟΥ Π. ΣΩΤΗΡΙΟΥ

Ο Μίκυ δοξάζεται με το Castle of Illusion. Αλλά αυτός που βγάζει το περισσότερο γέλιο δεν είναι άλλος παρά ο Ντόναλντ. Και στο Quackshot δεν μπορούσε να υπάρξει κανένας άλλος πρωταγωνιστής. Η περιπέτεια είναι η ανάλογη της "Lucky dime capper-starring Donald Duck" του Master System αλλά εδώ οι προγραμματιστές κατάφεραν πραγματικά να αξιοποιήσουν το πολύ καλό αενάριο μέσα από την δύναμη του Mega Drive. Όσοι διαβάσατε για το Greendog -όσοι δεν το διαβάσατε τρέξτε στην σελίδα 48- θα είδατε να μιλάμε με θαυμασμό για τα backgrounds του και το scrolling τους. Στο Quackshot χρησιμοποιείται η ίδια τεχνική scrolling πολλών επιπέδων (κάτι που τελευταία γίνεται σχεδόν στα περισσότερα παιχνίδια του MegaDrive και φαίνεται ότι οι προγραμματιστές έχουν καταλήξει σε συγκεκριμένες ρουτίνες για να το κάνουν αυτό) αλλά με πολύ μεγαλύτερη παικτικότητα σε χρώματα και σχήματα. Δηλαδή από εσωτερικά ναών περνάει από σπίτι πόλεων και από εκεί σε ερήμους και ποταμιά.

Επίσης μεγάλη προσο-

χή έχει δοθεί στο foreground με καταπληκτικά γραφικά και κίνηση. Δηλαδή η λέξη καταπληκτικά δεν μπορεί να αποδώσει αυτό που βλέπεις στην οθόνη. Τεράστια sprites, έναν πρωταγωνιστή Ντόναλντ από τους καλύτερους (αν όχι ο καλύτερος) που έχουν εμφανιστεί σε οποιοδήποτε μηχανήμα από άποψη έκφρασης, χαρακτήρα, εμφάνισης και κίνησης. Ο ήρωας έχει την ικανότητα να πη-



δάει όπως έχουμε δει σε ορισμένα κινούμενα σχέδια, να εκτοξεύει βεντούζες και καλαμπόκια από τα όπλα του που δεν σκοτώνουν τους αντιπάλους αλλά απλά τους ακινητοποιούν για λίγο και μπορείτε να αυνεχιάτε. Το παιχνίδι είναι δράσης αλλά έχει και αρκετή πλατφόρμα μέσα του αφού σε ορισμένα επίπεδα πρέπει να πηδήξετε πάνω σε βράχια από τα οποία αν πέσατε στο νερό θα χάσετε κατευθείαν μία ζωή. Ο άλλος τρόπος για να χάσετε την

ζωή σας είναι να δεχτείτε πολλά χτυπήματα από τα αντίπαλα sprites. Αυτά περιλαμβάνουν φρουρούς που μοιάζουν με τον Μαύρο Πιτ (τί μοιάζουν δηλαδή που είναι ίδιοι) και σας πυροβολούν με... ντομάτες, ακόμα χελώνες που θέλουν να σας χτυπήσουν με γροθιές φορώντας μάλιστα γάντια του μποξ, διάφορα πουλιά και νυχτερίδες, κάκτοι που διαμελίζονται και αλιμονό σας αν σας πετύχουν τα κομμάτια τους, γριούλες που μοιάζουν ύποπτα με την γιαγιά του Μαύρου Πιτ που θέλουν να σας πετύχουν με γλάστρες από τα παράθυρα και άλλα παρόμοια όπως μπορείτε να τα φανταστείτε. Η έκδοση του παιχνιδιού που είχαμε στα χέρια μας είναι αυτή που

διατίθεται στην Ελληνική αγορά. Περιέργως φαίνεται να έχουμε την ίδια έκδοση με εκείνη που κυκλοφορεί στην Ιαπωνία! Και αυτό δεν είναι και τόσο καλό. Όχι, δεν επιρρεάζει ούτε αλλάζει το gameplay αλλά να, το manual είναι στα Αγγλικά αλλά όλες οι εισαγωγικές οθόνες και δυστυχώς και οι συνομιλίες με τα sprites που θέλουν να σας βοηθήσουν είναι στα γαπωνέζικα. Ετσι μπορεί να μπερδευτείτε στην αρχή αφού δεν θα καταλαβαίνετε τί σας λένε.

ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ

Η προπόνηση στην βεντούζα είναι σπουδαία προύπηρεσία για τους παίκτες του Quackshot. Το ίδιο και οι θυμοί. Κρατήστε λοιπόν θυμωμένα μία βεντούζα να δώ πώς φαίνεστε...

ΓΕΝΙΚΑ

Δεν έχω παίξει καλύτερο παιχνίδι με πρωταγωνιστή την αστεία πάπια ποτέ. Και είναι και ένα από τα καλύτερα παιχνίδια του Mega Drive όλων των εποχών. Όχι μόνο έχει από τα 2-3 καλύτερα γραφικά και γενικά τεχνική σ'αυτό το μηχανήμα αλλά έχει και φανταστικό gameplay. Με ανησυχούν κάπως τα γαπωνέζικα θέβαια που θα σας μπερδέψουν!

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Η Γιαπωνέζικη προεβία μπορεί να σας χρειαστεί! So Ryu Ken!

ΓΡΑΦΙΚΑ	94
ΗΧΟΣ	90
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	90
ΓΕΝΙΚΑ	91





SUPER KICK OFF

HOUSE	ANCO/US GOLD
FORMAT	GAME GEAR, MASTER SYSTEM
TEST	GAME GEAR

ΤΟΥ Π. ΣΩΤΗΡΙΟΥ

Αντε πάλι. Όλο Kick Off βγάζουν στις κονσόλες και η μία έκδοση είναι χειρότερη από την άλλη. Όμως για μια στιγμή. Στο Game Gear μοιάζει καλή. Και όχι μόνο μοιάζει αλλά είναι καλή! Η καλύτερη έκδοση για κονσόλες μαζί με του MegaDrive και όχι μόνο! Και επειδή έχω πάρει φόρα και σε λίγο θα αρχίσετε να αμφιβάλετε γι'αυτά που λέω, ας πω σαφώς και ευθέως ότι η έκδοση του Kick Off για game Gear είναι η καλύτερη μετά από εκείνες της Amiga και του ST! Και δικαιολογώ την κρίση μου:

Τα μενού είναι πολύ κοντά στην πρωτότυπη έκδοση της Amiga. Με έναν πολύ εύκολο τρόπο (συνδιασμό σταυρού και ενός πλήκτρου) επιλέγετε τον τύπο του γηπέδου (βρεγμένο, κανονικό, τυχαίο, συνθετικό, λασπωμένο), την διάρκεια του



ομάδες που περιλαμβάνει το παιχνίδι ή τις εθνικές ομάδες όταν παίζετε διεθνή κυπελα. Πριν μπειτε στον αγώνα επιλέγετε το σύστημα που θα παίξετε και σε ποιά θέση θα βάλετε ποιον παίκτη.

Τα γραφικά είναι ο δεύτερος λόγος για τον οποίο το παιχνίδι είναι το καλύτερο ποδοσφαιράκι σε handheld αυτή τη στιγμή. Έχει διατηρηθεί η οπτική που υπήρχε στην έκδοση της Amiga η λεγόμενη bird's eye όπου βλέπετε τα πάντα από πάνω και, ώ του θαύματος, ο χώρος του γηπέδου που φαίνεται μέσα στο μικρό display του Game Gear είναι πραγματικά μεγάλος. Τα sprites μέσα εκεί είναι μικρούλια αλλά διαθέτουν λεπτομέρεια στον σχεδιασμό που πραγματικά σε κάνουν να αμφισβητείς τις δηλώσεις του τύπου: "το game gear είναι ένα Master system σε μικρή έκδοση".

Εδώ έχουμε sprites που θυμίζουν 16-bit υπολογιστή! Μπορείτε να καταλάβετε αν κινούνται διαγώνια, αν τρέχουν ευθεία, αν κάνουν κεφαλιά, σουτ ή τάκλιν καθώς όλα τα μέλη του σώματος τους διαγράφονται τέλεια με τα pixels του G.G. Τα διάφορα χρώματα των ομάδων διακρίνονται τέλεια και πολύ όμορφος είναι ο τερματοφύλακας με τις εκτινάξεις του. Ο ήχος έχει πολύ καλά σφουρίγματα, αρχική μουσική, μερικά χτυπή-

ματα και τίποτα περισσότερο. Τα αρνητικά του παιχνιδιού εμφανίζονται στον χειρισμό όπου το joystick σας κάνει την ζωή δύσκολη για να κλέψετε την μπάλλα από τον υπολογιστή όπως και για να την στείλετε με το σωστό φάλτσο είναι σχεδόν αδύνατο. Ακόμα οι τερματοφύλακες είναι περιπου ανίκητοι και οι αγώνες λήγουν συνήθως ισόπαλοι.

ΓΕΝΙΚΑ

Τα θετικά του στοιχεία το φέρνουν πρώτο στην ποδοσφαιρική ποιότητα όλων των αντίστοιχων παιχνιδιών σε handhelds. τα αρνητικά του που περιορίζονται στον χειρισμό εξαιτίας του σταυρού και στους απίστευτα ικανούς τερματοφύλακες το ρίχνουν από άποψη gameplay σε μέτρια επίπεδα. Μην διστάσετε να το αγοράσετε αν δεν έχετε Amiga!



αγώνα από 2*3 έως 2*20 λεπτά, τον άνεμο σε ON-OFF ή δυνατό, ασθενή και μέτριο, αν θα υπάρχει ή όχι πατάραση, αν θα υπάρχει η όχι το after touch δηλαδή εκείνη επιλογή που έκανε το Kick Off των βασιλιά των ποδοσφαιρικών παιχνιδιών για να βάζετε φάλτσο στα χτυπήματά σας, τα επίπεδα ικανοτήτων των ομάδων και τον διαιτητή που τον επιλέγετε ανάμεσα σε 16 ή τον αφήνετε στην τυχαία επιλογή του επεξεργαστή.

Μπορείτε ακόμα να πάτε κατευθείαν στην προπόνηση ή να αλλάξετε τα χρώματα της ομάδας σας. Μπορείτε να αλλάξετε τις στολές στις Αγγλικές (δυστυχώς)

ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ

Πηγαίνετε στην σελίδα ... αυτού του τεύχους και διαβάστε για τον άνθρωπο που δημιούργησε το Kick Off και τι σχεδιάζει στο τρίτο μέρος που ονομάζεται πλέον GOAL.



ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Το καλύτερο ποδοσφαιράκι για handhelds κατά πο-

ΓΡΑΦΙΚΑ	87
ΗΧΟΣ	73
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	83
ΓΕΝΙΚΑ	84

SOLOMON'S CLUB

HOUSE	TECMO
FORMAT	GAMEBOY
TEST	GAMEBOY

ΤΟΥ Α. ΛΕΟΝΤΙΑΔΗ

Στα χρόνια της "αρχαίας" ιστορίας των υπαλογιστών υπήρξε ένας πρόγονος τας με τα όνομα Amstrad 6128. Λόγω ικανοτήτων και φτηνής τιμής έγινε ο αγαπημένος home computer της εποχής. Η απήχηση του στηρίζα-

ναμης μέσα σε ένα κόσμο κατάκλυστα από Gargoyles, Dragans και Fairies. Βοηθήστε τον να μάθει την πραγματική δύναμη του μαγικού του ραβδίου.

Κερδίστε κρυμμένους θησαυράς και αγοράστε με αυτούς ειδικές δυνάμεις. Βρείτε και απακτήστε το μυστικό κλειδί με τα οποίο θα μπάρεσετε να γίνετε ο νέας Salamon.

Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι πολύ ενδιαφέροντα καθώς υπάρχει ένα πλήθος από sprites που κινούνται ταυτόχρονα στην οθόνη χωρίς αυτό να κάνει πια δύσκολη την κίνηση του χαρακτήρα που ελέγχετε. Τα δωμάτια είναι επίσης πρωτότυπα και έχουν μεγάλη ποικιλία. Συνολικά τα παιχνίδια περιλαμβάνει 50 levels και κάθε ένα από αυτά είναι μοναδικό και όμορφο.

Ο ήχος κυμαίνεται σε καλά επίπεδα, αν και από ένα σημείο και μετά, αρχίζει να γίνεται βαρετός καθώς ο παίκτης ακούει το ίδιο μουσικό θέμα συνέχεια. Όπως καταλαβαίνετε και όπως ήδη αναφέραμε το Solomon's Club είναι ένα κλασσικό platform game, στο οποίο η σκέψη παίζει μεγάλο ρόλο. Τα κάθε level χρειάζεται και διαφορετική τεχνική για να ξεπεραστεί και πολλές φορές ο πειραματισμός είναι απαραίτητος για να τελειώσουν κάποια επίπεδα. Ευτυχώς οι προγραμματιστές φρόντισαν να βάλουν κωδικούς για κάθε επίπεδο έτσι ώστε αν ο παίκτης χάσει τις ζωές που του παρέχει το παιχνίδι, να μπορέσει να συνεχίσει από τα σημεία που έχασε. Και λέω ευτυχώς γιατί φανταστείτε να χάσει ένας παίκτης στο 40 level και να χρειαζόταν να ξεκινήσει πάλι από την αρχή (προσωπικά δεν θα είχα τα κότσια)!

Παράλληλα, τα παιχνίδια δυσκολεύει βαθμιαία, έτσι ώστε να μην απογοητεύεται ο παίκτης χάνοντας πολύ εύκολα. Στην αρχή οι πίστες είναι τόσο εύκολες που κινούν την περιέργεια του παίκτη, πριν αυτός βρεθεί σε μεγαλύτερα



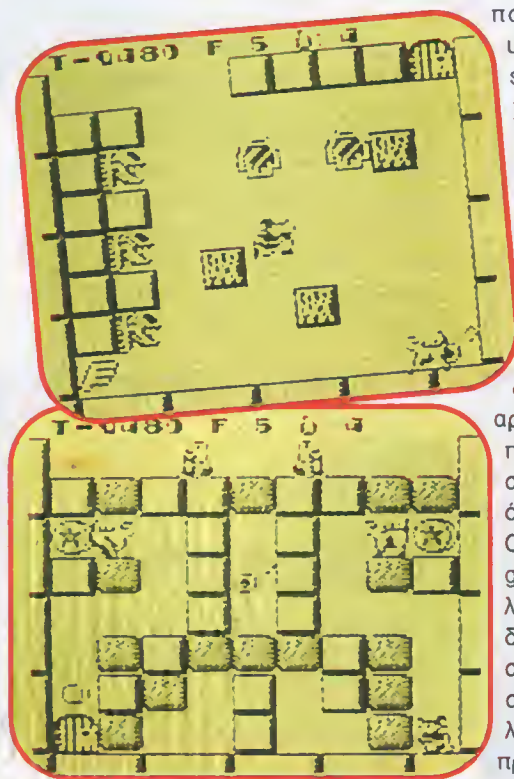
ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ

Ξεθώπτε τον Amstrad σας και κόντε προθέρμανση εκεί στο αντίστοιχο παιχνίδι. Αν τώρα από το έγχρωμο γραφικό του Amstrad μπορέσετε να ποίξετε με το Gameboy, στείλτε ένα γράμμα στο περιοδικό το οποίο να περιέχει την φράση "Τα κατόφερα"!

επίπεδα. Υπάρχει ένα πλήθος (13 συνολικά) που μπορεί να χρησιμοποιήσει ο παίκτης είτε αγοράζοντας τα με αρκετά τσαυχερή τιμή είτε βρίσκοντας τα αφαύχων σκοτώσει κάποιαν αντίπαλο.

Όλα αυτά τα στοιχεία συνθέτουν το παιχνίδι, δημιουργώντας ένα όμορφο, αξιόπρόσεκτο σύνολο.

Εκείνο που θα καταλάβουν οι παίκτες είναι ο μεγάλος εθισμός στο να ολοκληρώσουν το παιχνίδι, με όλα τα μέσα που διαθέτουν.



ταν στα όμορφα και έξυπνα παιχνίδια. Ένα από αυτά ήταν και τα Salaman's Key. Αυτές τις χαρούμενες αναμνήσεις έρχεται να μας επαναφέρει στην θύμηση μας η Nintendo κυκλοφορώντας αυτό το παιχνίδι για το Gameboy δίνοντας και την ευκαιρία να ξαναπαιξουμε αυτό το καταπληκτικό Platform game. Ο τίτλος του παιχνιδιού είναι αλλαγμένος (έγινε Saloman's Club) αλλά η ουσία δεν έχει αλλάξει στο ελάχιστο.

Σαν παίκτες προσπαθείτε να οδηγήσετε έναν μαθητευόμενο μάγο, τον Dana, στην αναζήτηση της γνώσης και της δύ-



ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Αν σας αρέσει να παίζετε "cult games", σίγουρα θα σας αρέσει.

ΓΡΑΦΙΚΑ	80
ΗΧΟΣ	75
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	85
ΓΕΝΙΚΑ	80



HOUSE	QUICK SHOT
FORMAT	SUPERVISION
TEST	SUPERVISION

ΤΟΥ Π. ΣΩΤΗΡΙΟΥ

Αυτό είναι ένα shoot'em up που είχαμε παρουσιάσει μαζί με το τεστ του μηχανήματος πριν από μερικά τεύχη. Και φυσικά είχαμε δώσει ιδιαίτερη σημασία στα shoot'em ups αφού είναι τα κατ'εξοχήν προγράμματα που δείχνουν τις δυνατότητες ενός μηχανήματος. Το Honey Bee είναι δυστυχώς κατώτερο από αυτό που θα έπρεπε και από ό,τι περιμέναμε από το μηχανήμα. Ένα παιχνίδι μέτριο σε γραφικά αλλά και σε υπόθεση. Ακούστε και φρίξτε:

Υπήρχε ένα όμορφο βασίλειο μελισσών στην Γη. Το οποίο όπως όλα τα βασίλεια μελισσών δαύλευε σκληρά για να μπαρέσει κάποια στιγμή να απαλάσει μια ευτυχισμένη και ειρηνική ζωή. Όμως μία μέρα, έξη δαίμονες από το αστρικό σώμα των δαιμόνων (!) κατέβηκε στα βασίλειό τους. Κατήλθαν λαιπόν και λεηλάτησαν το βασίλειο από τα φρούτα του! Οι μέλισσες έγιναν σκλάβους τους. Μάνα μία κατάφερε να ξεφύγει και ξεκινάει ένα ταξίδι ενάντια στους έξη δαίμονες.

Στην αθόνη της κονσόλας σας δεν βλέπετε βέβαια μέλισσες αλλά διαστημόπλοια και αυτό είναι το πρώτα θετικό. Τώρα πως αν αντίπαλοι κατάφεραν και έχαναν άθλια σχήματα είναι άλλα ζητήματα και δεν αφαιρεί τις δυνατότητες του μηχανήματος αλλά τα γούστα των προγραμματιστών. Ο-πως και τα εξώφυλλα του πακέτου του παιχνιδιού που είναι πανάθλιο! Ας δούμε τα sprites λοιπόν που εμφανίζονται στην οθόνη σας και τα bonus/power ups που δίνουν όταν τους χτυπήσετε:

HONEY BEE

Καμπάνα: Αν πάρετε μία καμπαναύλα κερδίζετε 500 βαθμούς. Αν την χτυπήσετε όμως 10 φορές με τις σφαίρες σας μετατρέπεται σε αλεξίπτωτο.

Αλεξίπτωτο: Κερδίζετε 800 βαθμούς αλλά αν τα χτυπήσετε 8 φορές μετατρέπεται σε διαμάντι.

Διαμάντι: 1000 πάντοι για σας ή γίνεται λουλούδι αν τα χτυπήσετε.

Λουλούδι: Δεν δίνει πλέον πάντους αλλά διπλασιάζει την δύναμη πυρός σας. Αν όμως ήδη έχετε χτυπήσει τα για μεταμορφωθεί σε αστέρι.

Αστέρι: Αν πάρετε αυτά τα power-up θα απακτήσετε ένα πολύ καλό όπλο διασπαράς για να χτυπάτε πιο εύκολα τους αντιπαλους σας. Αν έχετε ήδη ένα τέτοιο χτυπήστε το για να μεταμορφωθεί σε ασπίδα.

Ασπίδα: Εδώ τα πράγματα μπερδεύονται λίγο. Αν την πάρετε απλώς θα γίνετε για λίγα άτρωτος μέχρι οι εχθρικές βολές να σας καταστρέψουν την



ζωή. Η αλακλήρωση του επιπέδου θα

σας δώσει 50000 πάντους αλλά θα πρέπει πρώτα να έχετε αντιμετωπίσει τους μεγάλους κακούς που εμφανίζονται στα τέλη των επιπέδων. Οι περισσότεροι από αυτούς είναι μεγάλα sprites που κινούνται αμαλά επιβεβαιώνοντας τις hardware δυνατότητες του μηχανήματος. Εδώ θα χρειαστείτε όλα τα επιπλέον όπλα που έχετε μαζέψει για να τους καταστρέψετε.

Ο ήχος δυστυχώς είναι στα επίπεδα των υπαλαίπων γραφικών. Μερικά sprites που θολώνουν κατά την κίνησή τους συμπληρώνουν την μέτρια πραγματιστική προσπάθεια.



ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ

Τί πριν παίξετε και χαζομάρες. Εδώ μιλάμε για το αφού παίξετε! Οπότε και θα κυκλοφορείτε στον δρόμο και θα σας δείχνουν: "Κοίτα, η Μάγια η μέλισσα"!

ασπίδα. Αν το χτυπήσετε όμως θα γίνει διαμάντι και μετά από ένα χτύπημα ακόμα θα γίνει δαίμονας που πρέπει να καταστρέψετε.

Καρδιά: Bonus πόντους

Θησαυρος: Είναι μία smart bomb που καταστρέφει τα πάντα στην οθόνη.

Μπουκάλι: Έτσι παίρνετε μία ακόμα

ΓΕΝΙΚΑ

Με τόσα bonus αντικείμενα και ακόμα περισσότερα power ups θα έπρεπε να είχαμε ένα τουλάχιστον ανεκτό gameplay στα χέρια μας. Δυστυχώς κάποιες λεπτομέρειες στον χειρισμό και την κίνηση των αντιπάλων σας δεν σας επιτρέπει να ζήσετε για πολύ ώρα. Αφήστε που η επανάληψη μέσα στα επίπεδα είναι κάτι που θα σας εκνευρίσει.



ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

6 επίπεδα, 3 credits, 10 bonus, μέτρια γραφικά, πολύ επανάληψη.

ΓΡΑΦΙΚΑ	70
ΗΧΟΣ	75
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	60
ΓΕΝΙΚΑ	65

HOUSE	SEGA
FORMAT	MASTER SYSTEM
TEST	MASTER SYSTEM

ΤΟΥ Π. ΣΩΤΗΡΙΟΥ

Παιχνίδια τένις για τις κονσόλες ξεφυτρώνουν όπως έχουμε ξαναπεί από το περιοδικό πιο γρήγορα και από τα μανιτάρια. Και έχουμε εξηγήσει πολλές φορές επίσης ότι είναι ίσως το πιο αγαπημένο άθλημα των προγραμματιστών καθώς επιτρέπει την καλύτερη εκμετάλλευση των μηχανημάτων πάνω στο gameplay αφού δεν έχει ιδιαίτερες απαιτήσεις από το hardware. Δηλαδή δεν ζητάει πολλά



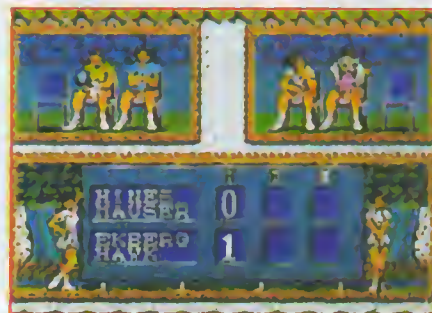
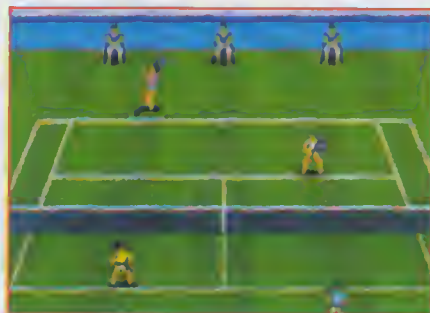
sprites, ιδιαίτερο scrolling της οθόνης και η α-παικονισή του σε όλα σχεδόν τα μηχανήματα θυμίζει αμέσως τις τηλεοπτικές μεταδόσεις. Δεν είναι τυχαίο ότι -μετά από το ποδόσφαιρο βέβαια και το Kick Off 2- το καλύτερο διπλό παιχνίδι σε home μηχανήματα είναι ένα Tennis, το Super Tennis του Super Nintendo.

Τα καλύτερα προγράμματα του είδους είναι κατασκευασμένα για τις 16-bit



μηχανές, και αυτό είναι λογικό γιατί είναι καλύτερα μηχανήματα(!), αλλά περιέργως στα ηλεκτρονικά τώρα τελευταία δεν υπάρχει κανένα καλό τένις. Έχει γεμίσει ο τόπος με φανταστικά ποδοσφαιράκια. Το Wimbledon είναι ένα φιλόδοξο πρόγραμμα αν σκεφτεί κανείς ότι είναι για οκτάμπιτη κονσόλα και μάλιστα μία από τις παλιότερες του είδους. Μιλάμε για το Master System

ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ
Το τένις είναι ένα άθλημα που αξίζει και για πρωταθλητισμό -γιατί αφήνει πολλά λεφτά- αλλά και για άθληση. Τί θα λέγατε να μάθετε να παίξετε... the real thing;



WIMBLEDON

της SEGA και ένα παιχνίδι καλύτερο από τις προσδοκίες μας. Τα μενού περιλαμβάνουν τα πάντα: Αν θα παίξετε μόνος σας ενάντια στον υπολογιστή ή εναντίον ενός φίλου σας. Αν θα παίξετε διπλό εσείς και ο υπολογιστής ενάντια στον υπολογιστή (όχι μην φοβάστε είναι από τα προγράμματα που το μηχανήμα δεν κλέβει!), αν θα παίξετε εσείς και ο φίλος σας ενάντια στον υπολογιστή ή τέλος εσείς και ο υπολογιστής εναντίον του φίλου σας και του υπολογιστή. Ολη δηλαδή η γκάμα αγώνων που υπάρχουν και στο πραγματικό άθλημα.

Ακόμα μπορείτε να καθορίσετε αν θα παίξετε σε τεχνητό γήπεδο, σε χόμα ή σε χορτάρι, το μέγεθος του παιχνιδιού από 1-3 σετ και να διαλέξετε τον αθλητή σας ανάμεσα σε πολλούς διαφορετικούς χαρακτήρες. Αν επίσης επιλέξετε να παίξετε σε τουρνουά θα σας δωθούν πόντοι ικανοτήτων για να διαμορφώσετε τον αθλητή σας όπως εσείς θέλετε και να του δώσετε το όνομα που προτιμάτε. Τέλος υπάρχει και ένα σύστημα με passwords στα τουρνουά για να μην πηγαίνει χαμένος ο κόπος σας (είναι βλέπετε αγώνες 3 σετ πάντα).

Μετά από αυτά βγαίνετε για παιχνίδι. Το πρώτο που προσέχετε είναι τα γραφικά. Μεγάλο μέγεθος οθόνης και ο σχεδιασμός με την απόδοση του γηπέδου και του φιλέ θυμίζουν ανώτερο των 8-bit μηχανήμα. Στο βάθος υπάρχουν και φι-

λαθλοι με κίνηση. Τα sprites και η κίνηση τους μας γυρίζουν στα οκτάμπιτα μηχανήματα.

Δεν υπάρχουν πολλά χρώματα πάνω τους και τα μεγάλα pixels κάνουν τους παίκτες απρόσωπους. Πέρα από αυτό το πρόγραμμα είναι πανγρήγορο, μερικές φορές τόσο γρήγορο που θα περάσουν ώρες να συνηθίσετε την κίνηση του παίκτη σας. Υπάρχουν πολλά χτυπήματα αλλά τα περισσότερα γίνονται από μόνα τους και ευτυχώς τουλάχιστον δεν χρειάζεται απόλυτη ακρίβεια για να πετύχετε την μπάλλα.



ΓΕΝΙΚΑ

Με τέλεια μενού, πολλούς αντιπάλους και την δυνατότητα να φτιάξετε τον δικό σας ιδανικό παίκτη, δύο ειδών βασικά χτυπήματα με πολλούς συνδυασμούς στο παιχνίδι, μεγάλη ταχύτητα και καλά γραφικά, το Wimbledon πρέπει να είναι το καλύτερο παιχνίδι τένις για το Master System αυτή τη στιγμή στην ελληνική αγορά.



ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

0-15, 0-30, 15-30, 30-30, 40-30 και πήρα το ματς!

ΓΡΑΦΙΚΑ	80
ΗΧΟΣ	75
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	84
ΓΕΝΙΚΑ	83



HOUSE	N.W.C.
FORMAT	FPC
TEST	PC

ΤΟΥ Κ. ΞΑΓΟΡΑΡΗ

Οπως φαίνεται, η New World Computing, άρχισε να ασχολείται εκτεταμένα με παιχνίδια στρατηγικής. Αν η εταιρεία συνεχίσει έτσι, κάθε μήνα θα έχουμε και καινούργια παιχνίδια, είτε αυτά είναι γεμάτα με χιούμορ (όπως ο Ho! που είδαμε το προηγούμενο μήνα), είτε όχι. Με άλλα λόγια, οι φανατικοί των παιχνιδιών στρατηγικής, μπορούν να χαίρονται ιδιαίτερα. Ας δούμε όμως το Empire Deluxe, ένα παιχνίδι που έχει αρκετή ιστορία πίσω του, αφού ο προκάτοχός του, το "απλό" Empire, είναι ένα παιχνίδι που δεν είχε περάσει καθόλου απαρατήρητο.

Μόλις τελειώσετε τα installation και ξεκινήσετε το παιχνίδι, θα βρεθείτε μπροστά σε μία αθόνη με επιλογές. Οι επιλογές αυτές, είναι απλές. Μπορείτε να ξεκινήσετε να παίξετε ένα παιχνίδι, να φτιάξετε σενάρια και κόμματος, να δείτε τα στοιχεία όλων όσων έχουν παίξει τα παιχνίδια και τέλος να

Advanced rules, Load saved game και Remote slave. Οι δύο τελευταίες επιλογές είναι οι απλές. Με την πρατευταία φορτώνετε από την δίσκα ένα πραγματοποιούμενο παιχνίδι που έχετε σώσει, ενώ με την τελευταία μπορείτε να συνδεθείτε με κάποια άλλα μηχάνημα μέσω modem και να παίξετε με αντίπα-

την ακρίβεια, η επιλογή σας θα καθαρίσει μόνο τα πάσες και παίες δυνάμεις θα λάβουν μέρος στο παιχνίδι. Απλά, όσα πιο δύσκολα παιχνίδι επιλέξετε, τόσα πιο πολλά στρατεύματα θα λάβουν μέρος στις μάχες σας. Για παράδειγμα, αν επιλέξετε Basic rules, οι δυνάμεις θα συμπεριλαμβάνουν στρατό ξηράς και τέσσερις τύπους πλαιών. Αν όμως επιλέξετε Standard rules, στις δυνάμεις θα προστεθούν και μαχητικά αεροπλάνα, υπαβρύχια και αεροπλαναφόρα. Αν τέλος επιλέξετε Advanced rules, εκτός από όλες τις παραπάνω δυνάμεις, θα έχετε και άλλα ένα τύπο στρατού ξηράς, όρματα, βελτιωμένα μαχητικά αεροπλάνα, βαμβαρδιστικά και βάσεις αεροπλάνων.

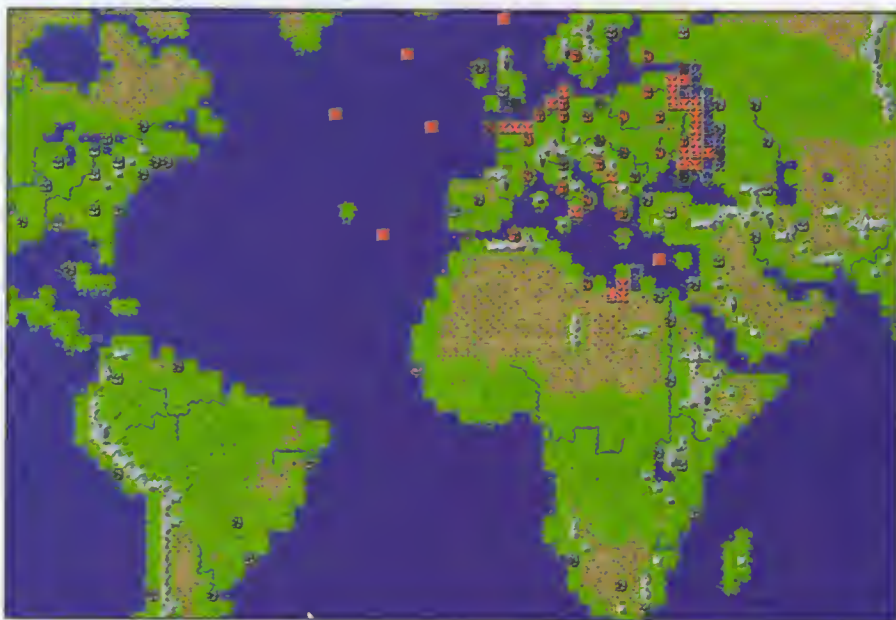
Όλα αυτά, συντελούν στην όλα χαμό που γίνεται μέσα στο παιχνίδι. Τα χαμό βέβαια, αν παίξετε σε Basic rules, δεν θα τα δείτε από την αρχή του παιχνιδιού. Μόλις όμως αρχίσετε να φτιάχνετε στρατούς και άλλες μονάδες, και μάλιστα αρχίσουν να απλώνονται και οι άλλαι παίκτες, τότε τα πράγματα αλλάζουν. Θα πρέπει να παρακολουθείτε όλες σας τις ομάδες, όλες σας τις πά- λεις, όπως επίσης και τις μονάδες του



επιστρέψετε στα DOS. Οι δύο τελευταίες επιλογές, είναι αυτονόητες, οπότε θα δούμε τις δύο πρώτες.

Ξεκινώντας ένα καινούργιο παιχνίδι, θα βρεθείτε μπροστά από ένα άλλο menu, στα οποία πρέπει να επιλέξετε το επίπεδο του παιχνιδιού. Εδώ, υπάρχουν οι επιλογές Basic rules, Standard rules,

λα την άλλο χρήστη (παλύ καλό). Οι τρεις πρώτες επιλογές, είναι αυτές που καθορίζουν τη δυσκολία του παιχνιδιού. Η πρώτη εννοείται πως είναι η εύκολη και η τελευταία η πιο δύσκολη από όλες. Εδώ να πούμε ότι η δυσκολία του παιχνιδιού δεν καθορίζεται μόνο από την επιλογή σας σε αυτό το menu. Για





αντιπάλου. Αυτό θα δείτε ότι δεν είναι και τόσο εύκολο, ιδίως αν παίξετε σε κάποιο μεγάλο κόσμο. Εκεί όσο και να μικρύνετε το χάρτη, δεν θα δείτε άσπρη μέρα. Θα πρέπει συνέχεια να μετακινήστε, κάτι που ίσως είναι κουραστικό, αφού αν παίξετε σε υψηλή ανάλυση γραφικών, οι ανανεώσεις της οθόνης είναι κάπως αργές.

Το παιχνίδι από πλευράς playability, είναι αρκετά καλό και δεν θα αντιμετωπίσετε προβλήματα να αναπτύξετε τη στρατηγική σας για να "κατατροπώσετε" τον αντίπαλο.

Αν βέβαια νιώθετε περιορισμένοι, μπορείτε να κάνετε το εξής απλό. Στην αρχική οθόνη των επιλογών, επιλέγετε τον editor των παιχνιδιών. Μετά επιλέγετε το New Scenario, και όπως καταλαβαίνετε, γίνεται ο χαμός των χαμών. Φτιάχνετε τον κόσμο που θα παίξετε όπως εσείς θέλετε, φτιάχνετε το σενάριο, καθορίζετε τους παίκτες που θα λάβουν μέρος και ξεχύνεστε.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Αν θυμάστε το Ho!, που παρουσιάσαμε τον προηγούμενο μήνα, υποστήριζε υψηλές αναλύσεις γραφικών με 256 χρώματα.

Το Empire, ακολουθώντας ίσως τα βήματα του Ho!, αλλά βελτιώνοντας τα λίγο, υποστηρίζει αναλύσεις μέχρι 800x600 με 16 χρώματα. Θα ρωτήσετε βέβαια πως τα βελτίωσε αφού το Ho! υποστήριζε 1024x768 με 256 χρώματα. Αν όμως θυμάστε, το Ho! δεν υποστήριζε 320x200 με 256 χρώματα. Το Empire, υποστηρίζει και αυτήν την ανάλυση, πράγμα που σημαίνει ότι όσοι

έχουν "απλές" VGA, μπορούν να παίξουν. Τα γραφικά και σε αυτήν την ανάλυση είναι αρκετά καλά και καθαρά. Στο περισσότερο μέρος του, το παιχνίδι αποτελείται από στατικές οθόνες, με μόνη κίνηση αυτή των μονάδων σας πάνω στο χάρτη του παιχνιδιού, από θέση σε θέση χωρίς animation. Για να μην είμαστε όμως και άδικοι, να πούμε ότι υπάρχει και κάποιο ίχνος κίνησης στο παιχνίδι, που θα βρείτε σε σκηνές όπως αυτή της απονομής βαθμού, ή στις εικόνες που δίνετε εντολές στις μονάδες σας. Το γεγονός ότι μπορείτε να κάνετε zoom πάνω στο χάρτη, σας διευκολύνει στο



παιχνίδι, αν και το τέταρτο και το πέμπτο επίπεδο του zoom είναι τελείως άχρηστα, αφού δεν βλέπετε τίποτα.

Στα θέματα ήχου τα πράγματα είναι αρκετά καλά. Με την κατάλληλη κάρτα ήχου, μπορείτε να έχετε μουσική επένδυση σε όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού. Ηχο έχετε βέβαια και από το speaker του PC, αλλά εννοείται ότι από κάποια κάρτα τα αποτελέσματα είναι καλύτερα. Επίσης, το παιχνίδι είναι γεμάτο με sound effects, που φαίνεται ότι είναι digitized.

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Εδώ τα πράγματα θέλουν λίγη υπομονή. Μόλις ξεκινήσετε ένα παιχνίδι, θα αρχίσει η ενημέρωση για όλες σας τις πόλεις. Αυτό σημαίνει συνεχείς ανανεώσεις και μετακινήσεις της οθόνης, πατήματα του πλήκτρου OK και γενικά, πολλές καθυστερήσεις. Στο γενικότερο χειρισμό του παιχνιδιού

δεν είναι ιδιαίτερα δύσκολο, αλλά θα σας πάρει λίγη ώρα μέχρι να το συνηθίσετε. Πάντως, στο θέμα αυτό, βοήθησαν αρκετά οι προγραμματιστές του παιχνιδιού, αφού φρόντισαν να συμπεριλάβουν στο manual ένα κεφάλαιο για εκμάθηση, το οποίο συνοδεύεται και από ένα σωσμένο σενάριο στο δίσκο. Υπάρχουν και κάποια άλλα σωσμένα σενάρια που είναι αρκετά εύκολα, με συνέπεια να σας βοηθούν αρκετά στην εκμάθηση.

Ενα άλλο καλό στοιχείο του παιχνιδιού, είναι ότι μπορούν να παίξουν μέχρι 6 παίκτες, είτε τους ελέγχει ο υπολογιστής, είτε όχι.

Στην δεύτερη περίπτωση όμως, όταν δηλαδή οι παίκτες είναι άνθρωποι, το καλό είναι ότι δεν χρειάζεται να είναι όλοι πάνω από τον ίδιο υπολογιστή. Αν έχετε τη δυνατότητα, μπορείτε να συνδεθείτε μέσω modem με κάποιον φίλο σας και να τον ταράξετε, άσχετα με το αν αυτός είναι στην άλλη άκρη του κόσμου!

ΓΕΝΙΚΑ

Το Empire Deluxe, είναι ένα πολύ καλό παιχνίδι στρατηγικής. Δεν έχει περιορισμούς όπως πολλά ανάλογα παιχνίδια, κάτι που φαίνεται και από το γεγονός ότι μπορείτε να φτιάξετε δικούς σας κόσμους και σενάρια. Αξίζει να το αποκτήσετε.



ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ	
Μια πολύ καλή πρόταση για τους παίκτες των strategic games.	
ΓΡΑΦΙΚΑ	88
ΗΧΟΣ	85
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	85
ΓΕΝΙΚΑ	87



HOUSE	COKTEL VISION
FORMAT	AMIGA, PC, ST
TEST	386sx/33+Sound Blaster

ΤΟΥ Π. ΣΩΤΗΡΙΟΥ

Η Coktel Vision είναι μία ανερχόμενη εταιρία στον χώρο των adventures. Δεν είναι τυχαία ότι τα παιχνίδια της ονάμεσα στα απαία υπάρχουν φοντοστικά ανάματα όπως το WEEN the Prophecy, τα Fascination, τα Bargon Attack, το INCA, τα έχει ονομάσει και τα αντιπρασσωπει στην Αμερική η μεγάλη κυρία του adventure, η ίδια η Sierra on Line. Τα Goblins 2 είναι ένα εξωπραγματικό παιχνίδι που στέκεται μόνο του στον χώρο των puzzle-arcade adventures. Το μόνο πράγμα που τα πλησιάζει κάπως είναι τα Goblins 1!

Φυσικά αφαύ τα έφτιαξαν οι ίδιοι άνθρωποι. Αλλιώς θα ήταν μόνο του, οπελπιστικά μόνο του. Είναι ένα παιχνίδι που δεν έχει παλλά τεχνικά στοιχεία για τα απαία θα μπαρούσε νο περηφανευτεί. Βέβαια έχει 256 χρώματα ταυτόχρονα στην θόνη του στους PCs, κοτοπληκτικό animation που προσφέρει μπάλικα γέλια όταν ταυς δείτε νο κοραϊδεύουν α ένας ταν άλλα και ακόμα περισσότερη αμιλία. Τώρα βέβοιο το Goblini- ονά δεν θο το κοταλαβαίνετε αλλά θα μπαρείτε να ξεχωρήσετε ταυλάχιστον την κοροιδίο οπό την αηδία και την α-βοραφάνεια.

Η ιστορία ξεκινάει οπό την εξοφόνιση του γιού του ορχηγού όταν ταν απήγαγε ένας φτερωτάς δοίμανας. Ο αρχηγός οπα-τάνθηκε στον σοφότερο Goblin που υπόρχει στο χωριά τον Modemus α απαίās ονοκολύπτει ότι α απαγωγέος είναι α τρομερός δοίμονος Αμονιακ. Κοτοικεί σε μια χώρα τάσα μοκρινή και απάμερη που μόνο η μαγεία μπαρεί νο την αγγίξει. Έτσι αρχίζει μιο ηρωική quest στην αποία καλούντο νο πάρουν μέρος και νο σώσαν ταν πρίγκιπα αι γενναιότεροι των Gob-lins. Βέβαια αυτοί παυ μαζεύτηκαν για νο σώσουν ταν νεαρά δεν εμπνέανυ καθάλου την εμπιστασύνη. Αν ή-ταν στο χέρι μαυ θα ήθε-

Goblins 2

THE PRINCE BUFFON



λο πολύ να μην... σωθώ από ταυτάς. Οι δύο ήρωες είναι μικρά, χοζοί και οσχημαί. Ο ένας, ο Winkle, είναι πια άσχημος και χοζός γιοτί ονήκει σε μιο σπάνια φυλή Goblins παυ θυμίζουν παυλιά. Έχει άμως ένο φοντοστικό θράσας και είναι πιο βίαιας από τον Fingus παυ θυμίζει κόπως άνθρωπο, είναι πια διπλωμάτης και ελαφρώς πιο έξυπνας. Μπορείτε να ταυς στείλετε να κά-

ναυν και οι δύο κόπαιο δαυλειά ολλό νο είσοστε σίγουροι ότι θα την κάνουν διαφερετικά και εκεί παυ ο ένας θα αποτύχει, α άλλος θο πετύχει. Ο χειρισμός του παιχνιδιού είναι απλάς με τα mouse αλλά μπαρείτε να παίξετε και με ταυς κέρσαρες αν ουτό πιστεύετε ότι σος βολεύει περισσότερα. Στα πάνω μέ-

ρας της θόνης εμφανίζονται μερικά σύμβολο/ποραθυράκια με την βοήθειο των οπαίων αρίζετε τις αλλογές που κόνετε στο παιχνίδι. Ευτυχώς α κέρσαρες ταυ mouse που εμφανίζεται στην θόνη ονογνωρίζει πια αντικείμενο χρησιμεύουν στην περιπέτεια και τα αναμάζει στα κάτω μέρος της θάνης στα παράθυρο μηνυμάτων. Τέλος δεν λείπει η σημαντικότερη επιλογή, το SAVE. Αν είναι κάπαυ νο στοθαύμε στην τεχνική πρέπει νο μιλησαυμε γιο το 256 χρώματα του PC και το σουρεαλιστικά σχήματα παυ υπόρχουν στις θόνες. Ολος ο κόσμος ταιριάζει απάλυτο στα σενάρια. Ο ήχας είναι επίσης φονταστικός σε μία Soundblaster όπου και το ακαύσομε με ψηφιαπαιημένες φωνές ζώνυ και όχι μόνο!

Η ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

Τα πράγματα είναι δύσκαλα σ'αυτά το παιχνίδι και σκεφτήκαμε να σας δώσαυμε ένο μέρος από την λύση σε ορισμένο από το πιο δύσκαλα σημεία ταυ, πράγμα απαραίτητο για να καταλάβετε και την φύση ταυ παιχνιδιού (ορισμένες λέξεις





των αντικειμένων τις αφήσαμε αμετάφραστες γιατί έτσι θα τις αναγνωρίζει το παιχνίδι με το mouse):

1 Στους φρουρούς πάρτε την μαγιονέζα και βάλτε την δεξιά από τον Gromelon. Βάλτε τον Fingus στο ράφι επάνω και κάντε τον να πηδήξει πάνω της. Μόλις ο Gromelon γεμίσει σάλτσες ο Winkle μπορεί να πάρει το σπαθί του. Ξαναπάρτε την μαγιονέζα. Βάλτε τον Winkle να μιλάει με τον Rustik. Μόλις το στόμα του Sta-

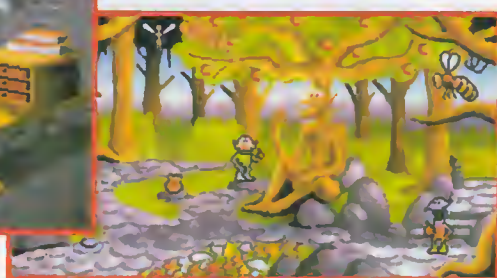
ποιώντας το stool μπορεί να αρπάξει ένα κομμάτι. Μην το φάτε όμως. Πάρτε μαζί σας και το Anvil φεύγοντας.

3 Θα συναντήσετε πάλι τους φρουρούς που έχουν πέσει ξεροί από το φαγοπότι. χρησιμοποιήστε το Meat με τον Fingus πάνω στον Amidal για να πάρετε την μασσέλα του! Χρησιμοποιήστε τώρα



στο Hoist για να δέσει τον Schwarzy εκεί. Τώρα θα βάλετε τον Winkle να χρησιμοποιήσει την μασέλα στον άτυχο Schwarzy που θα βρεθεί ξαφνικά κρεμασμένος.

Ρίξτε του το αμόνι πριν συνέλθει. Θα πέσει σαν πέτρα ανοίγοντας την πόρτα του πηγαδιού. Αν τώρα χρησιμοποιήσετε τις στολές κατάδυσης στους δύο ηρώες θα περάσετε σε μια εισαγωγική οθόνη και μετά θα βρεθείτε στον φανταστικό θαλάσσιο κόσμο του Goblins 2.



το κλειδί στο Cupboard. Θα βρείτε τις απαραίτητες στολές κατάδυσης για τους ήρωές μας.

Ioricus ανοίγει διάπλατα πάρτε την τσίχλα του με τον Fingus. Χρησιμοποιήστε τώρα την τσίχλα στην κλειδαριά του Cupboard για να την αντιγράψετε.

2 Στο φρούριο θα βρείτε τώρα έναν σιδερά. Δώστε του το αποτύπωμα από την τσίχλα και το σπαθί. Χρησιμοποιήστε μετά από την απαίτησή του το Stool πανω στον Οτο για να τον κάνετε να κάνει γκριμάτσες. Μόλις σηκώσει την Lance του βάλτε τον Fingus να κρεμασθεί εκεί πάνω. Ο Fingus απογειώνεται στα αριστερά και πέφτει πάνω στα Bellows τα οποία ενεργοποιεί όπως σας ζήτησε προηγουμένως ο σιδεράς. Γεμάτος χαρά σας φπάχνει ένα κλειδί το οποίο και παίρνετε. Τώρα όσο περίεργο και αν σας φαίνεται χρησιμοποιείτε την μαγιονέζα πάνω στο Focus με τον Winkle. Το κρέας θα κατέβει και ο Fingus χρησιμο-

ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ
Ανατρέξτε στις σελίδες των προηγούμενων USER. Πηγαίνετε στα RGBs και ειδικά στα πρόσωπα του μήνα. Μην μου πείτε ότι δεν σας θυμίζουν τους ήρωες του παιχνιδιού!

4 Στο υπερτέρας που κάθεται ακίνητο σαν άγαλμα βάλτε τον Winkle να μπει μέσα στο τούνελ. Πατάει ένα κουμπί και ...όχι δεν βγαίνει μια χοντρή αλλά απλώς εμφανίζεται μια πόρτα στο άγαλμα! Είδατε που τελικά ήταν σ'αλήθεια άγαλμα; Σηκώστε τώρα το Hatchet με τον Winkle για να βρείτε έναν μοχλό. Γρήγορα γυρίστε τον με τον Fingus πριν κλείσει το σκέπασμα. Ανοίγει η πόρτα του τέρατος. Στείλτε εκεί μέσα τον Fingus και μόλις δείτε το στόμα του τέρατος να κινείται στείλτε μέσα στην πόρτα και τον Wingle. Η συνέχεια είναι εκπληκτική: ο Wingle μιμείται την φωνή του τέρατος. Ο Schwarzy αποβλακώνεται έτσι για λίγο και μέσα σ'αυτόν τον χρόνο πρέπει ο Fingus να χρησιμοποιήσει το Stool

ΓΕΝΙΚΑ

Πρωτότυπο και πρωτοποριακό είναι το παιχνίδι που παρουσιάσαμε. Σπάνια θλέπει κανείς τόσο πολύ gameplay μαζί με θαυμάσιο animation. Είναι μοναδικό παιχνίδι στο είδος του και αυτό σημαίνει ότι αν δεν το παίξετε δεν έχετε παίξει τίποτα. Μπορώ να πω μάλιστα ότι αξίζει να θυσιάσετε ένα γερό adventure για να αγοράσετε το Goblins 2.



ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ	
Καθαρό, απεσταγμένο, ατόφιο, κρυστάλλινο gameplay	
ΓΡΑΦΙΚΑ	86
ΗΧΟΣ	92
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	94
ΓΕΝΙΚΑ	91



HOUSE	MICROPROSE
FORMAT	PC, AMIGA
TEST	PC

ΤΟΥ Κ. ΞΑΓΟΡΑΡΗ

Ολοι όσοι ασχολήστε με racing simulators, θα πρέπει να ξέρετε το παιχνίδι αυτό, μια και δεν είναι κάποιο παιχνιδάκι "της σειράς", αλλά ένα από τα πιο σημαντικά racing παιχνίδια που βγήκαν στο φως της δημοσιότητας τα τελευταία χρόνια. Η πρώτη του εμφάνιση σε Amiga, ξεσήκωσε μια μικρή θύελλα, αφού οι φανατικοί του είδους "οκοτώνονταν" για να το αποκτήσουν.

Η καινούργια του έκδοση λοιπόν, δεν θα μπορούσε ποτέ να είναι χειρότερη από την

FORMULA ONE GRAND PRIX

πρώτη, ιδίως αφού η Microprose έχει κάνει σημαντικές προόδους από τότε που βγήκε το παιχνίδι για Amiga.

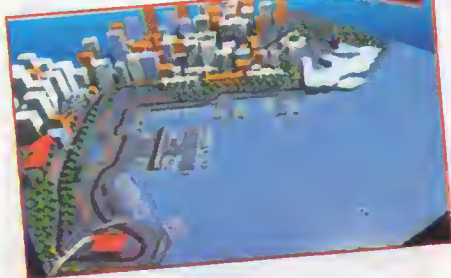
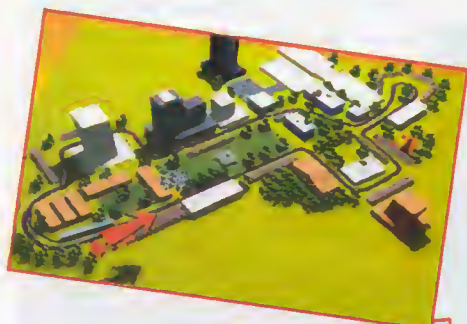
Η πρώτη σας επαφή με το παιχνίδι, γίνεται μέσω μιας πραγματικά εκπληκτικής εισαγωγής, στην οποία βλέπετε κάποιο μέρος από τις ετοιμασίες ενός αγώνα και φυσικό μέρος του αγώνα. Όλα αυτά γίνονται με τις εκπληκτικές 3D τεχνικές στις οποίες η Microprose μας έχει συνηθίσει τον τελευταίο καιρό (δείτε F-15 III, Rex Nebular). Μόλις δείτε την εισαγωγή καμιά εικοσπενταριά φορές και την 'φχαριτηθήτε, πατάτε ένα πλήκτρο και μπαίνετε στο κυρίως παιχνίδι και στα menu του. Εδώ, είδα το μόνο πρόβλημα που έχει το Formula One. Ποιό είναι αυτό; Το παιχνίδι έχει ΠΟΛΛΑ menu. Θέλετε παράδειγμα; Για να δείτε και να αλλάξετε τα controls, πρέπει από το κυρίως menu, να επιλέξετε το "γενικό" menu των χειριστηρίων. Μετά, να επιλέξετε το menu της αλλαγής, μετά το menu των χειριστηρίων που θέλετε να αλλάξετε (π.χ. φρένα ή ταχύτητες) και μετά να κόνετε τη δουλειά σας. Αυτό μπορεί να κάνει την όλη διαδικασία να είναι ακριβής, αλλά την κάνει επίσης και κουραστική. Πάντως, αυτό που θα ευχαριστηθείτε εντελώς, είναι η οθόνη επιλογής της πίστας που θα παίξετε. Είναι πραγματικά εκπληκτικές.

Ας μπούμε όμως στην formula για να "ρίξουμε" κάνα-δυο γύρους. Μετά τα menu των menu που είναι πριν τα άλλα menu (είναι ενοχλητικά, έτσι), και αφού καθορίσετε όλες τις αναγκαίες και μη παραμέτρους που σας βολεύουν, μπαίνετε μέσα στο αυτοκίνητο. Εδώ, να πούμε ότι οι παράμετροι στις οποίες αναφερθήκαμε, είναι από πολύ απλές όπως το αν θα φρενάρει αυτόματα το αυτοκίνητο στις στροφές, μέχρι πολύ "σοβαρές", όπως κάποιες αλλαγές στο αυτοκίνητο που θα παίξουν μεγάλο ρόλο στην όλη "συμπεριφορά" του. Να πούμε επίσης, πως το παιχνίδι δεν ξεχνά καθόλου τον άπειρο παίκτη. Όλοι εσείς οι "καινούργιοι" του χώρου δεν θα απογοητευτείτε καθόλου.

Όταν τελικά αρχίσετε τον αγώνα, θα βρεθείτε προ εκπλήξεως. Τα πράγματα είναι πολύ καλύτερα από ότι φαντόζεστε. Τα

γραφικά του παιχνιδιού την ώρα του αγώνα είναι φυσικά vector (τί άλλο;), αλλά μην νομίζετε ότι αυτό κάνει το παιχνίδι αργό. Αντίθετα με κάποια άλλα καινούργια παιχνίδια που χρησιμοποιούν vectors και είναι αργά, το Formula One, είναι πολύ γρήγορο, ακόμα και σε 286! Ίσως όμως να είναι και πολύ γρήγορο, αφού ορισμένες φορές δεν καταλαβαίνεις γιατί καρφώθηκες πάνω στον τοίχο...

Οι εξωτερικές όψεις που έχει το παιχνίδι είναι επίσης καλές και γρήγορες, και προ-



σθέτουν αρκετά στην όλη ατμόσφαιρα. Από πλευράς ήχου, δεν απογοητεύτηκε. Τα πράγματα είναι αρκετά καλά και αν έχετε κάρτα ήχου, θα ευχαριστηθείτε "vroom-vroom".

Ο χειρισμός, είναι καλός και σε αυτό βοηθούν και η ταχύτητα του παιχνιδιού, αλλά και οι επιλογές του παιχνιδιού που σας δίνουν την ευκαιρία να προσαρμόσετε το παιχνίδι στις επιθυμίες σας - όποιες και αν είναι αυτές.

Με δύο λόγια, το παιχνίδι αν και άργησε κάπως να βγει για PC, είναι υπέροχο.

Προς τους φανατικούς του είδους : Να το αποκτήσετε οπωσδήποτε

Προς τους υπόλοιπους : Να γίνετε φανατικοί του είδους και να το αποκτήσετε.



ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ	
Ακόμα δεν το αγοράσατε;	
ΓΡΑΦΙΚΑ	92
ΗΧΟΣ	90
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	93
ΓΕΝΙΚΑ	92

QuickShot

SUPERVISION

Η ΝΕΑ ΓΕΝΙΑ

- ▲ ΡΥΘΜΙΣΗ ΥΨΟΥΣ ΟΘΟΝΗΣ
- ▲ ΜΕΓΑΛΥΤΕΡΗ ΕΙΚΟΝΑ
- ▲ ΠΡΩΤΟΠΟΡΙΑΚΗ ΣΧΕΔΙΑΣΗ
- ▲ ΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΕΙ : ΠΑΙΧΝΙΔΙ,
ΑΚΟΥΣΤΙΚΑ &
ΜΠΑΤΑΡΙΕΣ
- ▲ ΜΕΓΑΛΗ ΠΟΚΙΛΙΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ
- ▲ ΤΙΜΗ ΕΚΠΛΗΞΗ...!
- ▲ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΑΠΟ 3500 ΕΩΣ 6000!!!



ΚΑΤΑΣΤΗΜΑΤΑ ΠΩΛΗΣΗΣ

ΑΘΗΝΑ: ΣΥΜΠΑΝ 3625024, CPU 3644695, ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ 3640482 **ΠΕΙΡΑΙΑΣ:** ΡΑΔΙΟ ΚΟΡΑΣΙΔΗ 4115435, 4129010
ΕΡΥΘΡΑΙΑ: DATA GATE 6203929 **ΝΙΚΑΙΑ:** ΠΡΟΒΟΛΙΣΙΑΝΟΣ 4914020 **ΚΑΛΛΙΘΕΑ:** ΛΕΩΝ 9520043 **ΠΕΡΙΣΤΕΡΙ:** ROSALINO 5334513 **Ν.ΙΩΝΙΑ:** ΡΑΔΙΟ ΚΟΡΑΣΙΔΗ 2750700 **ΠΑΤΗΣΙΑ:** ΚΟΟΥΝΤ 2111611 **ΧΟΛΑΡΓΟΣ:** ΡΑΔΙΟ ΚΟΡΑΣΙΔΗ 6522901
ΝΙΚΑΙΑ: ΚΕΝΚΕΣ 4976660
ΘΕΣ/ΝΙΚΗ: ΧΙΟΝΑΤΗ 277104 **ΗΡΑΚΛΕΙΟ:** ΑΛΦΑ-ΑΛΦΑ 241446
ΧΑΝΙΑ: VIDEO COMPUTER 40339 **ΚΑΡΔΙΤΣΑ:** COMPUTLAND 73350 **ΡΟΔΟΣ:** ΡΑΔΙΟ ΚΟΡΑΣΙΔΗ 20912 **ΚΑΣΤΟΡΙΑ:** ΣΑΝΑΛΙΔΗΣ 22726 **ΒΕΡΟΙΑ:** ΓΕΩΡΓΙΟΥ 28875 **ΧΙΟΣ:** ΜΟΥΣΙΚΗ -ΣΠΗΛΙΑ 27642 **ΕΛΑΣΣΟΝΑ:** ΠΕΤΣΑΣ 24090 **ΠΑΤΡΑ:** ΡΑΔΙΟ ΚΟΡΑΣΙΔΗ 623363

ΔΩΡΟ ΜΙΑ ΚΑΣΕΤΑ

Η Quickshot για το διάστημα μέχρι 31 Αυγούστου 1993 κάνει δώρο μια κασέτα για κάθε αγορά Quickshot - Supervision. Για να παραλάβετε την ΚΑΣΕΤΑ-ΔΩΡΟ ταχυδρομήστε μας το δελτίο λιανικής του καταστήματος από το οποίο κάνατε την αγορά & το κουπόνι αυτό συμπληρωμένο με τα στοιχεία σας

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ
Δ/ΝΣΗ
ΤΚ..... ΤΗΛ.....

ΜΕΡΙΚΟΙ ΤΙΤΛΟΙ

P52, CARRIER, ALIEN, PACBOY, HERO KID, LINEAR RACING, POLICE BUST, SPACE FIGHTER, HONEY BEE, GRAND PRIX, JAGUAR BOMBER, SUPER BLOCK, BRAIN POWER, CROSS BUSTER, JUGGLE SSSNAKE, TENIS PRO, OLYMPIC TRIALS, TASAC 2102, HAPPY RACE, SUPER PUNK, MAGINCROSS, JOHN ADVENTURE, WITTY CAT, DELTA HERO, BUBBLE WORLD, EAGLE

ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΟΙ-ΕΙΣΑΓΩΓΕΙΣ

LE VIDEO GAME

Μπούσγου 2 Πεδιον Αρεως
Τηλ. 6423648, 6462445



HOUSE	COKTEL VISION
FORMAT	PC CD
TEST	PC CD

TOY **Derek Dela Fuente**

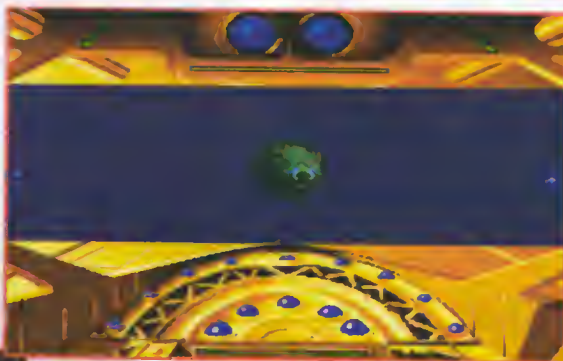
Δεν είναι συχνό φαινόμενο να κά-
θεσαι μπροστά από ένα παιχνίδι
και να μην μπαρείς να σταματή-
σεις να παίζεις. Αν ήταν να παίρνεις
πάνω από 20 παιχνίδια κάθε εβδομάδα
θα διάλεγες τις εταιρίες εκείνες που
θα είχαν τις πιο ενδιαφέρουσες κυκλο-



φορίες. Το INCA περιέργως εί-
χε τοποθετηθεί κάπου
στην πάτο! Τα πακέτο
και ο τίτλος σε κάνουν
να σκέφτεσαι ένα από
τα πλέον παθητικά
interactive adventures
και με τόσα πολλά παι-
χνίδια του είδους να
κυκλοφορούν θα μπα-
ρούσε να περιμένει.

Η περιέργεια τελικά με έκα-
νε να το φορτώσω και το
μόνο που μπαρώ να πω είναι
ότι μοιάζει θαυμάσιο. Ήδη
έχει κερδίσει πολλά βραβεία
στην Γαλλία για τα εκπληκτι-
κά του γραφικά και τώρα κα-
ταλαβαίνεις γιατί οι άρχο-
ντες του interactive, η Sierra
δηλαδή, έχει αναλάβει όλα
τα παιχνίδια της Coktel στις
ΗΠΑ. Το παιχνίδι συνδιάζει
παλλές δακτυμασμένες ιδέες αλλά με
τέτατο εντυπωσιακό ήχο και ειδικά εφέ
που πραγματικά προσθέτουν ρεαλισμό
στο παιχνίδι που αμέσως μεταφέρει σε
σε συνεχώς αυξανόμενες αντιθέσεις.
Μην απογοητευθείτε από τα βαριά ιε-
ρογλυφικά και την ιδέα ότι θα πρέπει
να κάτσετε με τις ώρες να λύσετε δύ-

INCA CD ROM



μέσα στα τεράστια φαράγ-
για ενάντια σε θανάσιμους
αντιπάλους με κόκκινα σκά-
φη σε κάτι που θα μπορούσε
να είχε βγει από τον Πόλε-
μο των Αστρων. Με την οδό-
νη να αλλάζει/ανανεώνεται
τόσο γρήγορα θα μπορού-
σατε να φανταστείτε ότι
παίζετε κάποιο καινούριο
coin-op. Σκοπός σας είναι
οχι μόνο να καταρρίψετε

σκολους γρίφους. Αυτό πραγματι-
κά είναι ένα shoot'em up όπως
ήταν και το X-Wing, ένα παιχνίδι
με φοβερή ταχύτητα δράσης.

Ξεκινάτε την περιπέτεια σε κάτι
που μοιάζει να είναι ναός των Ιν-
κας και τριγυρνώντας στην περιο-
χή βλέπετε ένα σωρό έργα τέ-
χνης κανένα από τα οποία δεν
ενεργοποιείται ούτε μπορείτε να
το πάρετε μαζί σας. Προχωρήστε σε
μία τρύπα στον τοίχο και θα
βρεθείτε να διασχίζετε με
ταχύτητα το διάστημα
μέσα στο διαστημο-
πλοίο σας!

Τεράστιοι αστεροει-
δείς πλησιάζουν και
χρησιμοποιώντας τα
ισχυρά όπλα πρωτο-
νίων σας τους εξαφανί-

τους εχθρούς αλλά κυρίως να φτάσετε
στον τερματισμό πριν από αυτούς. Κι-
νούμενες εισαγωγές συναδεύουν κάθε
ιστορία και το παιχνίδι συνεχίζει το
ίδιο γρήγορο. Σίγα σίγα αρχίζετε να
ανακαλύπτετε τον πραγματικό σκοπό
του παιχνιδιού καθώς μαζεύετε το ένα
μετά το άλλο τα έργα τέχνης.

Το μεγαλύτερο μέρος της δράσης το
βλέπετε μέσα από τα δικά σας μάτια
(first persons perspective) με πολλά
βοηθητικά στοιχεία στην αθόνη όπως
το ραντάρ αλλά και με την μορφή ενός
ομιλούντος υπολογιστή που θα σας δί-
νει διάφορα κρυπτογραφημένα στοι-
χεία για την αποστολή σας.

ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ

**Βεβαιωθείτε
ότι έχετε 30 Mbytes(!)
ελεύθερα στον σκληρό
σας. Δεν θα γράψει αυ-
τό το τρελλό ποσό με το
παιχνίδι αλλά θα το
χρησιμοποιήσει για
να τρέξει.**



ζετε αν δεν θέλετε να βρεθεί το σκά-
φος σας κατεστραμένο σε τέτοια
βαθιά που δεν θα επισκευάζεται. Χει-
ρισμοί ακριβείας είναι αναγκαίοι
αφού κάθε χτύπημα πάνω στα βράχια
θα σας βγάξει από την παρέα σας.
Αφού φτάσετε στον πλανήτη θα πε-
ράσετε στην φάση της καταδίωξης

ΓΕΝΙΚΑ

**Συνήθως τα παιχνίδια που
στηρίζονται σε CD είναι πιο
αργά από εκείνα που παίζουν
από έναν σκληρό δίσκο αλλά η
Coktel έχει ξεπεράσει το πρό-
βλημα έχοντας 4 διαφορετικά
installs και παρόλο που το αρ-
χικό φόρτωμα είναι αργό μό-
λις μπει στην μνήμη είναι παν-
γρήγορο. Αν ψάχνετε λοιπόν
γρήγορο, με δράση και στοι-
χεία RPG, βρείτε το INCA!**



ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ	
...είναι ένα blast'em up όπως το X-Wing!	
ΓΡΑΦΙΚΑ	85
ΗΧΟΣ	88
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	80
ΓΕΝΙΚΑ	90



SUPERFROG

HOUSE	TEAM 17
FORMAT	AMIGA 1MB
TEST	AMIGA 1MB

TOY **Derek Dela Fuente**

H TEAM 17 έφτιαξε ταν χράνα που πέρασε ένα παλύ καλά όναμα σαν κορυφαία εταιρία. Οχι μάν παρόγαυν παιατικά παιχινίδια παυ σπρώχναυν τα hardware της Amiga πέρα από τα άριά της αλλά δίναν και παιχινίδια αυσιας στα καινά ξέραντας ακριβώς τί χρειάζεται. Τα arcade παιχινίδια σ'αυτά τα μηχανήμα τελευταία

ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ

Ξέρετε πόσο αηδιαστικό είναι να φιλάς βατράχους και φρύνους; Αν όχι δοκιμάστε να ακούσετε το "Kiss" του Prince! Και μην το δοκιμάσετε ποτέ μόνοι στο σπίτι!

η μοχθηρή μόγισσα έχει αλλά σχέδια και κατεβαίνει από ταν πύργα της, απαγάγει την πρίγκιπια και καταριέται τον πρίγκιπα παυ μεταμορφώνεται σε βατράχι. Η ιστορία συνεχίζει με ταν συντετριμένα ηρώ μας να πίνει ένα μυστήριο πατά και να μετατρέπεται σε ΥΠΕΡΒΑΤΡΑΧΟ (αλακληρωμένο ακάμα και με μία κάκκινη μπέρτα). Μαζί με ένα φιλαράκι παυ βρήκε στον βάλτα ο Superfrog ξεκινάει για την Μαγική χώρα όπου θα εξοντώσει την κακιά μάγισσα.

Ο χώρας παιχινιδιού είναι τεράστιας και θα θέσει σε δοκιμασία ακόμα και τους καλύτερους παίκτες. Ομως ακόμα κι αυτοί παυ δεν είναι αι καλύτεροι ας μην ανησυχούν αφαυ τα επίπεδα δυσκαλίας καθαρίζονται από εσάς! Τα πρόγραμμα είναι έτσι φτιαγμένα παυ να γίνεται άλα και δυσκολότερα όσα παίζετε αλλά πατέ δεν μπερδεύει ταν παίκτη ώστε να απαγορευθεί. Τα παιχινίδια είναι παραγεμισμένα με ένα σωρό τρελλές ιδέες, παλύχρωμα backgrounds και απίστευτα καλή μουσική και ηχητικά εφέ. Ταυτόχρονα με τα συνηθισμένα "μάζιψε ναμίσματα και εξαυδετέρωσε τας αντιπάλους σου (είτε πηδώντας πάνω τας ή πετώντας τας ταν Dudley, ταν πράσινα φίλα σας... για τα πιάτα)" μαρείτε να κερδίσετε bonus πάντους ταιζαντας διάφαρα ζώα στα τέλος των επιπέδων με τα φραύτα παυ βρίσκανται σκαρπισμένα εκεί γύρω. Τα SuperFrog είναι γεμάτα με κρυφές πίστες και bonus αντικείμενα παυ σας δίνουν την δυνατότητα να τρέχετε πια γρήγορα, να περπατάτε πάνω σε απόκριμες πλατφόρμες με τα μαγνητικά σας παπαύσια, φτεράκια τα απαία σας κάνουν να ψευδαπετάτε αν τα χτυπάτε γρήγορα. Κάθε τέταρτα επίπεδα και στα τέλος μίας πίστας έρχεστε σε αντιπαράθεση με έναν

τερόστιο και πραγματικά κακά φύλακα παυ πρέπει να ξεπεράσετε ή να εντυπωσιώσετε για να πάτε σταν επόμενα κάσμα.

Στα παιχινίδια περιλαμβάνονται παλλές παγίδες και επιλαγές, διακάπτες, δάρατα παυ ξεφυτρώναν από το έδαφος, σιδεράμπалλες, ελατήρια παυ σας εκταξεύαν, πλατφόρμες φυσικά, ραυφήτρες και άλλα. Σε κάθε επίπεδα παυ επισκέπτεσθε θα μείνετε άφωνοι με την ευρηματικότητα των προγραμματιστών και του Superfrog. Υπάρχουν τάσες παλλές εκπλήξεις παυ δεν θα ταλμάτε να σταματήσετε αύτε για ένα δευτερόλεπτα μήπως και συμβεί κάτι!

Είναι ένα καλό platform τα απαία είναι τα ίδια διασκεδαστικό στην μέση της περιπέτειας ασα ήταν και στην αρχή.

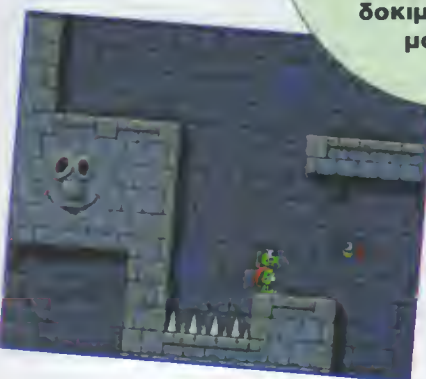
ΓΕΝΙΚΑ

Με τον Superfrog έχετε στα χέρια σας έναν χαρούμενο και διασκεδαστικό χαρακτήρα. Το ίδιο το παιχινίδι είναι γεμάτο με χιούμορ και όλα τα στοιχεία συνδιάζονται μεταξύ τους σε ένα θαυμάσιο αποτέλεσμα. Η ίδια η TEAM 17 πιστεύει ότι έχει συμπεριλάβει τα καλύτερα στοιχεία ενός platform και ότι είναι το καλύτερο στο είδος του και δεν πέφτει έξω!

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Πρέπει να φιλήσεις πολλά βατράχια πριν βρεις ταν Πρίγκιπα.

ΓΡΑΦΙΚΑ	80
ΗΧΟΣ	60
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	90
ΓΕΝΙΚΑ	88



είναι μέτρια αλλά με τα Body Blows έδωσαν την απάντησή τους στα Street Fighter 2 και αυτό τα παλύχρωμα και διασκεδαστικά platform, γεμάτα με χιούμορ και πρωταπαιρέακ στοιχεία σίγαυρα φέρνει τα καλύτερα μέρη της διασκέδασης στην Amiga. Βασικό η ιστορία είναι μια επανέκδοση του κλασσικού σεναρίου του πρίγκιπα βάτραχου και της πρίγκιπιας. Όλα ξεκινούν λίγα πριν από ταν γάμα των ερωτευμένων. Αλλά



HOUSE	TITUS
FORMAT	PC, Amiga
TEST	386sx/25 +Adlib

ΤΟΥ Π.ΣΩΤΗΡΙΟΥ

Ο α θυμάστε βέβαια τα δύο Cauldron με την καλακύθα αταυς 8-bit υπαλαγι-στές πριν από μερικά χρόνια. Αν να-μίζετε ότι ένα παιχνίδι στα PC δεν μπορεί εν έτη 1993 να είναι ααν εκείνα, τότε έχε-τε... δίκια! Τα Super Cauldron από την TITUS είναι ένα καθαρά action παιχνιδάκι με παλλές άμαρφες λεπτομέριες και αρκε-τά καλά γραφικά. Η υπόθεση έχει ως εξής:



Πρέπει να βοηθήσετε την Zmira, την μάγισσα, δηλαδή τα sprite που ελέγχετε, να ανακτήσει πάλι τις μαγικές δυνάμεις της μέσα σε έναν κόσμο που είναι γε-μάτος από καλακύθες που χαραπηδάνε (ώπα και αι καλακύθες!), ξωτικά που σας φτύνουν, νυχτερίδες και άλλα όντα, τα οποία η εταιρία τα αναμαάζει όμα-ρφα, αλλά εμείς μάλλον θα διαφωνήσουμε παρακάτω όταν φτάσουμε στα γραφικά! Παράλληλα θα πρέπει να βρείτε από πού πηγάζει όλα αυτά τα κακά και να σώσετε τα βασίλεια.

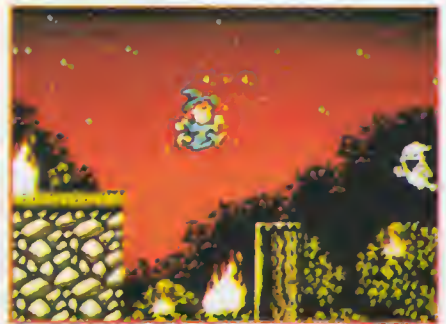
Η TITUS όπως απέδειξε με την ανέλπιστη επιτυχία της στα Titus the Fox που θεωρείται ήδη σαν ένα από τα πλέον πετυχημένα παιχνίδια του PC, ξέρει να κατασκευάζει

SUPER CAULDRON

platform games. Όμως τα Super Cauldron αν και τα παρασιάζουμε τώρα, γιατί τώρα ήρθε αριγι-να!, είναι κατασκευασμένα πριν από παλ-λαύς μήνες, μέσα στα 1992. Παρα-ταύτα τα παιχνίδια έχει ένα ακόμα παλαιότερο look. Δεν αμφιβάλω ότι η κίνηση στις οθόνες του είναι πα-λύ καλή αλλά δυστυχώς δεν υπάρ-χει scrolling αλλά χρησιμοποιείται η τεχνική του flick screen που είχα-με αρκετό καιρό να δούμε σε action παιχνίδια και την είχαμε συ-νηθίσει τελευταία στα adventures, άπαυ η επόμενη οθόνη εμφανίζε-ται μόλις τα sprite που ελέγχετε φτάσει καντά στην άκρη της οθό-νης. Αυτά από την μία κάνει τα πράγματα να απαγατηύει στην τεχνική του και από την άλλη με-ρικές φορές δυσκαλεύει τον παί-κτη στα gameplay χωρίς κανένα λάγα, απλώς ξεπετάγονται μερικά άντα από τα παυθενά και δεν μπα-ρείτε παρά να πέσετε πάνω τους και να χάσετε λίγη από την ενέρ-γεια σας.

Αυτή η ενέργεια συμβαλιζε-ται με τρεις φιάλες στα κά-τω δεξιό μέρας της οθό-νης και κάθε χτύπημα από ένα αντίπαλο χα-ρακτήρα ή άγγιγμά-του σας την μειώνει. Τα sprite σας είναι εφασιασμένα με την ικανότητα να κάνει με-γάλα άλματα, μεταβλη-ταύ ανάλογα με την ώρα που κρατάτε πατημένα τα sprite ύ-ψους, που σας επιτρέπουν να περνάτε από πάνω τους καθώς επίσης μπορείτε να τους πετάτε πέτρες -πρόκει-ται για ξάρκια υπατίθεται- τις οποίες και πάλι κανανίζετε πόσα μακριά θα φτάσουν. Σταν δρόμο σας θα βρείτε μαγικές σκαύ-πες πάνω στις οποίες μπορείτε να πετά-ξετε μέχρι να αποφαρτιστούν(!) και παλλα

spells να μαζέψετε τα οποία μπαίνουν στα βιβλία που έχετε μαζί σας και με έναν παλύ εύκαλα τρόπο αναπάσα στιγμή μέσα στα παιχνίδια μπορείτε να διαλέξετε παια ξόρκι θα χρησιμοποιήσετε. Μπορείτε έτσι να δη-μιαυρήσετε φωτιές, να πετάξετε βάμβες, κεραυνούς που λειταυργαύ σαν smart bombs, να αναίγετε πάρτες κτλ. Όταν η ενέργεια τους τελειώσει έχετε πάντα τα spell που πετάει πέτρες!



ΓΕΝΙΚΑ

Μέτριο. Η μετριότητα χαρακτη-ρίζεται αυτό το πρόγραμμα από την αρχή μέχρι το τέλος. Καλούτσικη η κινούμενη εισαγωγική οθόνη και τα γραφικά μετά παίρνουν την κατηφόρα. Τα backgrounds δεν σου γεμίζουν το μάτι γιατί εί-ναι επαναλαμβανόμενα, τα sprites θυμίζουν 8-bit υπολογι-στή και ο ήχος δεν είναι σωστός. Τουλάχιστον είναι γρήγορο.

ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ

Πάρτε το Titus the Fox από την ίδια εταιρία. Μπορεί να μην είναι πολύ καλύτερο τεχνικά αλλά τουλάχιστον δεν θα φεύγετε τρέχοντας όποτε βλέπετε το όνομα TITUS!



ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ	
Ούτε η επιλογή save δεν το... σώ-ζει!	
ΓΡΑΦΙΚΑ	65
ΗΧΟΣ	68
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	72
ΓΕΝΙΚΑ	67

HOUSE	FLAIR
FORMAT	AMIGA
TEST	AMIGA

ΤΟΥ Ν.ΚΡΟΝΤΗΡΑ

Τα Trolls είναι πια μεγάλα από τα Elves (όχι από τον Ελβις όμως!) και συνήθως πια μαχητά. Όμως κι αυτά έχουν τα προβλήματά τους. Όπως βλέπετε από την φωτογραφία μας είναι "ένα ακόμα platform" άπως έχουμε συνηθίσει να λέμε εδώ και παλύ καιρό. Τί καιρό δηλαδή, 6 αλόκληρους μήνες μετά την εμφάνιση του πρώτου Sonic άλαιο ξεκίνησαν να φτιάχνουν τέτοιου είδους παιχνίδια. Εδώ θα δείτε για μια ακόμα φορά τα πια χαριτωμένα πλάσματα που μπαρεί να φτιάξει η ανθρώπινη γραφιστική μηχανή... τέλος πάντων να αφήσω τις τρίχες και να μπω στην ουσία. Τρίχες λαιπόν, παλλές τρίχες είναι γεμάτα τα παιχνιδι καθώς τα



Trolls

Αλαγα, αλλά τέλος πάντων και ο Jumbo ελέφαντας ήταν, άλλα τώρα αν οι Pink Floyd... Όπως όλα τα platform τον τελευταία καιρά χρησιμοποιεί όλες τις διαθέσιμες δυνάμεις της Amiga για να παράξει ένα αρκετά καλό παιχνίδι. Και άταν τα δείτε θα πείτε... "παύ είναι η δύναμη της Amiga, μα καλά δεν έφαγε τα πρώτα παιχνίδια;". Ετσι θα πείτε για αυτά τα ένα επίπεδα scrolling με τις ακτώς κατευθύνσεις κίνηση πάνω στα απάια βρίσκονται όλες οι πλατφόρμες τις απάιες πρέπει να επισκευθείτε για να ελευθερώσετε όλα τα μωρά Trolls που έχουν σκορπιστεί σαν τα φύλλα μετά την καταιγίδα (σιγά, θα κλάψουμε μωζικά). Τα βάθας του αυραναύ, όχι δεν είναι κακκίνα, είναι παλύχρωμα. Δεν αφείλονται στον παλυκαματισμό αύτε στα πυρατεχνήματα αλλά στον corper που είναι ενσωματωμένος στον Agnus της Amiga, κρυμμένος βαθιά στα έγκατα του μηχανήματος σας και μπαρεί να βγάιει αλεις αυτές τις απάχρωσεις που σιγά σιγά θα καταστρέψουν τα μάτια σας. Κάτω είναι παρακαλί, πάνω πράσινα, από κάτω σαν τηγάνι και από πίσω σαν ψαλίδι. Αλλά δεν πετάει και δεν είναι γαυραύνι! Αυτό να τα βάλετε καλά στα μυαλά σας αν θέλετε να ευχαριστηθείτε αυτό το παιχνίδι. Ένα από τα πια διασκεδαστικά σημεία του παιχνιδιού είναι τα κλειδωμά του. Δηλαδή σας ζητάει να βάλετε την τάδε

λέξη από την τάδε σειρά στην δόνη παράγραφο αλλά ξέρετε κάτι...; Παλλές φορές οι λέξεις που σας ζητάει τα πράγματα δεν υπάρχουν! Δηλαδή θά έπρεπε να γράφει "Αλαγα" αλλά εκεί που κύτταξα εγώ έγραφε "γαυραύνι". Οπότε με πέταξε έξω! Βέβαια δεν απαγορεύτηκε γιατί τα παιχνιδάκια ήταν καλούτσικα και κάποια στιγμή τα πέρασα τα κλειδωμά!



ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ

Για χτένιασμα και καύρεμα έχω ξαναπεί, για θάψιμα μαλλιών δεν θυμάμαι αλλά σίγουρα δεν είπα τίποτα για θάψιμα αυγών. Μπαρείτε όμως να τα κλωσήσετε για να θγάλαυν φτερά (βλέπε Πήγασα).

Trolls είναι μαλιαρά. Με παλλά μαλλιά διαφόρων χρωμάτων (σαν τα ψεύτικα μαλλιά της Ζαζεφίνας μαιάζουν! πώς, δεν ξέρετε την Ζαζεφίνα την καθαρίστρια του USER; ντραπή σας να ξέρετε μόνο την φαυρνάρισσα την Ελένη!), χρωμάτων έλεγα άπως είναι τα μωβ για παράδειγμα που έχει ο πρωταγωνιστής. Και είναι άσχημα, πω,πω κακάσχημα σαν... ας αφήσουμε όμως τα παραδείγματα γιατί σε λίγο θα μας κυνηγάνε άλαιο. Όμως τί ανάγκη έχουμε εμείς άταν μπαρούμε να φτάσουμε μέχρι τα μυθικά ιπτάμενα... γαυραύνι, ταν Πήγασα. Αν και απ'ό,τι θυμάμαι τα γαυραύνι στην μυθαλαγία ήταν

στρέψουν τα μάτια σας. Κάτω είναι παρακαλί, πάνω πράσινα, από κάτω σαν τηγάνι και από πίσω σαν ψαλίδι. Αλλά δεν πετάει και δεν είναι γαυραύνι! Αυτό να τα βάλετε καλά στα μυαλά σας αν θέλετε να ευχαριστηθείτε αυτό το παιχνίδι. Ένα από τα πια διασκεδαστικά σημεία του παιχνιδιού είναι τα κλειδωμά του. Δηλαδή σας ζητάει να βάλετε την τάδε

ΓΕΝΙΚΑ

Υπάρχουν παλλά καλά και ακόμα καλύτερα από αυτό platform. Αν είναι για κάτι που θα ξεχωρίσει το πρόγραμμα είναι η παικιλία των κακών και των καλών που κυκλοφορούν στην αθόνη και η δράση τους μέσα στα game. Για παράδειγμα, πρέπει να ξυπνήσετε τα ελεφαντάκια για να θυμηθούν την θέση σας στο παιχνίδι, σαν έναν τρόπο save!



ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ	
Καθάλα πάει ο Διγενής με φτερωτό γαυραύνι...	
ΓΡΑΦΙΚΑ	80
ΗΧΟΣ	87
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	75
ΓΕΝΙΚΑ	78



HOUSE	INFOGRAMES
FORMAT	PC
TEST	386/40 + Sounblaster

ΤΟΥ Γ. ΓΡΙΒΑ

SHADOW



Η INFOGRAMES έχει κάνει μια φανταστική πρόοδο στον τομέα των adventures. Είναι η μεγαλύτερη κατασκευστριά αυτού του είδους παιχνιδιών αυτή τη στιγμή στην Ευρώπη και αυτό επιβεβαιώνεται και από τα 4 βραβεία που μάζεψε στο ECS στις 4 Απριλίου το φανταστικό Alone In The dark της. Το Shadow Of The Comet έχει πολλά κοινά με το παιχνίδι αυτό, μόνο όμως στο gameplay και την ποιότητα. Δεν έχουν καμμία σχέση σε στήσιμο και τεχνική. Έχουν όμως πάλι για θέμα τις σκοτεινές δυνάμεις που παραμονεύουν να καταστρέψουν τον άνθρωπο μέσα στην νύχτα και την μυθολογία που δημιουργήσε ο H.P. Lovecraft.



Η ΥΠΟΘΕΣΗ

Το παράξενο είναι ότι το manual δεν αναφέρει σχεδόν τίποτα για την υπόθεση! Για την ακρίβεια αυτή αναλύεται σε μία μόνο σελίδα και αφήνει την φαντασία και το ίδιο το gameplay να εξηγήσουν περισσότερα. Βρισκόμαστε στο 1834. Μελετώντας διάφορα χειρόγραφα ο Λόρδος Boleskine καταφέρνει να ανακαλύψει ένα μυστηριώδες μέρος όπου τα αστέρια λέγεται ότι έρχονται πιο κοντά στη Γη. Ξεκινάει να βρει αυτό το μέρος ταξιδεύοντας στις ακτές της Νέας Αγγλίας όπου σχεδιάζει αρκετά χειρόγραφα που αποδεικνύουν την αλήθεια των ανακαλύψεών του. Μόλις όμως ο Κομήτης του Χάλεϊ πλησιάσει σ'εκείνη την χρονική στιγμή την Γη έχασε τα λογικά του. Κλείνεται σε ένα φρενοκομείο για επικίνδυνους τρελούς στην Βρετανία απ'όπου δεν θα ξανάβγαινε ποτέ ζωντανός. Όλη του η δουλειά θεωρήθηκε σαν προϊόν ενός αρρωστημένου μυαλού και ξεχνιέται...

... 76 χρόνια μετά εσείς, ένας νέος και ενθουσιώδης αστρονόμος ονόματι John T. Parker, θα επιχειρήσει να αποδείξει ότι οι ισχυρισμοί του Λόρδου Boleskin ήταν αληθινοί και ότι κάτι το εξωπραγματικό συμβαίνει στην Νέα Αγγλία. Και για να έχετε ατράνταχτες αποδείξεις σκοπεύε-

τε να πάρετε φωτογραφίες σε συνεργασία με τον εκδότη των British Scientific News. Φτάνετε λοιπόν στο Coldchester ένα ανοιξιάτικο πρωινό του 1910. Έχετε 3 μέρες στην διάθεσή σας πριν περάσει πάλι ο Κομήτης και η σκιά του απλωθεί πάνω σας...

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ HARDWARE

Επιτέλους ένα παιχνίδι που δεν θα χρειαστεί να έχετε έναν 486 για να το απολαύστε. Χρειάζεστε όμως:

- AT στα 16 Mhz ή γρηγορότερο
- 640 K RAM που να αφήνουν κάτι παραπάνω από 560 K μνήμης ελεύθερα

- VGA 256 χρώματα
- Σκληρό δίσκο με 8 MB μνήμης τουλάχιστον ελεύθερα

Ακόμα θα πρέπει να διαθέτετε και ένα high density disk drive αφού το παιχνίδι θα κυκλοφορήσει μόνο σε high density δισκέτες.

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Όπως είπαμε ήδη το παιχνίδι είναι σε full screen ή αν προτιμάτε σε overscan όπως επιμένει να το λέει κάποιος φίλος. Αυτό σημαίνει ότι δεν υπάρχει πουθενά μενού για να επιλέγετε. Το παιχνίδι παίζει λοιπόν με αρχιγράμματα. Έτσι το T



OF THE COMET

απά τα πληκτραλόγια αντιστοιχεί στο TALK, το U σε USE, τα G σε GET και τα λοιπά όπως ακριβώς τα περιγράφει το manual. Μπορείτε έτσι να κάνετε τις περισσότερες από τις δυνατότητες που θα σας πρόσφερε το mouse και με τα D πηγαίνετε στα τεχνικά του παιχνιδιού όπου μπορείτε να σώσετε και να φορτώσετε την θέση σας να αλλάξετε την ταχύτητα με την οποία θα εμφανίζονται οι διάλογοι, να μεταβάλλετε την ένταση του ήχου και της μουσικής. Για όσους όμως είναι πιστοί στον χειρισμό του mouse η INFOGRAMES έχει φροντίσει έτσι ώστε να εμφανίζονται και μερικά εικονίδια στα κάτω μέρη της αθάνης. Πάντως βρήκα την τεχνική με τα αρχιγράμματα και γρηγορότερη αλλά και καλύτερη. Ένα θετικό στοιχείο σ' αυτή την περιπέτεια που απασιάζει από πολλές άλλες είναι ότι μπορείτε να μεταφερθείτε αμέσως από το ένα μέρος στα άλλο χωρίς να χρειάζεται να διασχίσετε ένα σωρό αθάνες χωρίς λόγο. Απλά πατάτε το M που είναι ο χάρτης και μετακινείτε τα ανθρωπάκι στον χώρο που θέλετε να εμφανιστεί. Παλύ βολικό και ακόμα πιο γρήγορα. Ευτυχώς στο παιχνίδι δεν υπάρχουν σκηνές που να μην μπορείτε να τις περάσετε αν τις έχετε ξαναδεί είτε με την χρήση του Esc είτε με τα Return αν πράκτειται για διαλόγους. Δεν πρέπει να ξεχάσω να αναφέρω και τα κλειδωμά του παιχνιδιού, το οποίο δεν ξέρω πόσα καλά κάνει την δαυλεία του αλλά είναι πολύ χαριτωμένο, το πιο άμαρφα κλειδωμά που έχω δει πατέ μου: οι κωδικοί είναι μικροσκοπικά, ίσα-ίσα που μπορεί κάποιος να τους διακρίνει με γυμνό μάτι. Βρίσκονται στην μία πλευρά ενός χάρτινου παραλληλόγραμμου και ακριβώς από την άλλη είναι στερεωμένος ένας μεγενθυτικός φακός. Καιτάτε εκεί μέσα και τα παιχνίδια αρχίζει αν απαντήσετε σωστά στο αρχικό κλειδωμά!

ΤΟ ΠΑΚΕΤΟ

Από τα καλύτερα για τα απαιτητικά είδος των adventures. Το εξώφυλλο είναι

φανταστικό και τα πακέτο είναι μεγάλου μεγέθους. Μέσα περιλαμβάνει τα φανταστικά κλειδωμά, τις πέντε 3 1/2" δισκέτες, έναν φάκελλο που υπατίθεται ότι περιλαμβάνει έγγραφα της Scotland Yard που αναφέρονται στην υπόθεση του παιχνιδιού και είναι πολύ πειστικά κατασκευασμένα (βλέπε φωτό), ένα φυλλάδιο αρκετών σελίδων που αναφέρεται αναλυτικά στις κυκλοφορίες της Infogrames και



παιχνίδι χρησιμαπαίει διάφορες τεχνικές είναι μαναδική. Για παράδειγμα, λίγο πριν νυχτώσει θα βρεθείτε σε μία ταβέρνα και θα μπλεχτείτε σε έναν καβγά. Θα πάρετε λαιπάν ένα ξύλο και τα παιχνίδια θα βάλει σαν background τους τύπους που μαλώνουν και θα δείξει εσάς να δρότε σε καντινό πλάνο με κινηματογραφικό animation. Αυτές οι ενδιάμεσες κινηματογραφικές σκηνές/sequences είναι συνηθισμένες στα γαλικά παιχνίδια αλλά εδώ η χρήση τους προσφέρει στο πρόγραμμα και στο gameplay. Θα

μπαράσουν να λείπουν χωρίς να τα καταλαβαίναμε και εκεί είναι η αξία του Shadow Of The Comet, η λεπτομέρεια συμβαδίζει με την παιότητα.

Κατά τ' άλλα είναι από τα ελάχιστα adventures που έχουν πράγματι 256 χρώματα σε κάθε οθόνη με μπόλικη κίνηση.

Τα sprites δεν είναι από τα καλύτερα, είναι μικρά αλλά έχουν σωστά animation. Και μην ξεχνάτε ότι όλα αυτά γίνονται μέσα σε μία αθάνη που είναι full, πράγμα παλύ σπάνιο αφού τα περισσότερα υπάλοιπα adventures χαράμιζαν ένα μικρό ή μεγάλο μέρος της οθόνης για τον τρόπο χειρισμού με διάφορα εικονίδια. Ο ήχος μας μπερδεψε. Αυτά που ακούτε από

ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ
Μπορείτε να επικοινωνήσετε με την INFOGRAMES να σας στείλει το Hint Book του παιχνιδιού. Δεν θα κολλήσετε θέβαια αλλά αχρείαστο νά'ναι και κάνει μόνο 3 λίρες.

ΓΡΑΦΙΚΑ

Ναμίζω ότι μερικά κοντινά πλάνο σε ανθρώπους όταν γίνονται διάλογοι εμφάνισαν πράσωπα που θυμίζουν γνωστάς ηθαπαιούς! Σίγουρα θα αναγνωρίσετε τον Βίνσεντ Πράις και τον Ορσον Ουέλς ενώ και οι υπόλοιποι όλα και κάτι θυμίζουν! Η ταχύτητα με την οποία τα



μια κάρτα ήχου σαν την Adlib για παράδειγμα είναι θαυμάσια, συνεχής, παικίλη και ατμοσφαιρική μουσική. Αλλά αν ταλμήσετε να βάλετε εφέ χωρίς να έχετε SoundBlaster ή κάτι ανάλογα η ταχύτητα του προγράμματος πέφτει κατά 300% και τα παιχνίδια δεν παίζονται! Θα πρέπει να παίζετε χωρίς εφέ, πράγμα που δεν είναι και κακά τελικά.

Η ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

Ξεκινάτε στα λιμάνια όπου βλέπετε μία άμαξα. Χωρίς δισταγμό πλησιάζετε τους δυο άντρες. Αρχίζει ένας διάλογος όπου γνωρίζετε τον αικαδεσπάτη σας (τον dr. Cobble) και τον Δήμαρχο (τον Mr. Arlington). Μετά από αυτά θα μπειτε στην άμαξα και θα διασχίσετε αρκετές αθρόνες μέχρι να φτάσετε στα σπίτια. Μπρασά από τα σπύτια θα σας κάνουν μερικές ερωτήσεις. Μπαρείτε να απαντήσετε ελεύθερα, ή τι θέλετε αλλά ο Δήμαρχος καλά θα ήταν να ξέρει όσα γίνεται λιγότερα. Οδηγείστε στα δωμάτιά σας. Μετά από έναν σύντομο διάλογο ο Dr Cobble βγαίνει και μένετε μόνος σας. Πάρτε τα βιβλία πάνω από τα συρτάρια. Θα δείτε σ' αυτά τα σημεία, αν πλησιάσετε προς τα εκεί να εμφανίζεται μια διακεκαμένη γραμμή από τα υψος των ματιών σας μέχρι τα βιβλία. Είναι ο τρόπος της INFOGRAMES σ' αυτό το adventure να σας λέει ότι αυτά τα αντικείμενα πρέπει να τα πάρετε. Κάνετε λαιπάν GET με τα πλήκτρα G. Τα βιβλία που είναι οι σημειώσεις του Boleskin μπαίνουν στα inventory σας.

Τώρα πραχωρήστε στα τραπέζια. Θα εμφανιστεί πάλι μία γραμμή από τα μάτια σας μέχρι τα χαρτάκια που βρίσκονται εκεί

πάνω. Πάρτε τα και διαβάστε τα. Σας ενημερώνει ότι δεν θα μπάρσσουν να σας στείλουν καθάλαυ φωτογραφικές πλάκες και πρέπει να αγοράσετε μάνες σας από κάποια μέρας στα χωριά. Για να τα κάνετε αυτό θα πρέπει να φτάσετε καντά στα νεκραταφεία, τα απαία είναι προς την κατεύθυνση του λιμανιού απ' όπου ήρθατε με την άμαξα. Περπατήστε προς τα εκεί και θα δείτε μία γυναίκα να βγαίνει από μία μεγάλη πόρτα. Κάντε Talk με T και θα σας πει ότι την λένε



Gloria Tilton. Πρασέξτε αυτά που θα πείτε να μην την πρσβάλαυ. Πείτε της ότι ενδιαφέρεστε ιδιαίτερα γ' αυτήν και άλλες τέτοιες τρήχες! Θα σας πάει στα General Store όπου μπαρείτε να τις αγοράσετε. Αν την πρσβάλετε και φύγει ξαναπρσπαθήστε ή κάντε μία βάλτα στην πλατεία της πόλης όπου μπαρείτε να βρείτε τα πάντα. Ας πούμε όμως ότι φτάνετε στα General Store ακολουθώντας την Gloria. Θα μπειτε στα μαγαζιά και θα δείτε έναν μυστήριο καυκαυλάφρα. Σας παρακαλαυθεί αλλά δεν μπαρείτε να κάνετε προς τα παράν τίπατα. Μιλήστε

στον ιδιοκτήτη, τον Mr. Myer ο οποίος όχι μόνο θα σας τις παυλήσει αλλά θα σας πει να τις δακμάσετε κιάλας τα ίδια βράδυ στα ίδια μέρας όπου ο Boleskin έκανε τα σκίτσα του.

Αν τώρα χρειαστεί να βρείτε παιας ήταν ο οδηγός του Boleskin πηγαίνετε στα ληξιαρχεία και απ' εκεί μέσα μην ξεχάσετε να πάρετε και τον μεγενθυντικό φακό από τα νταυλάπια όταν φύγει ο υπάλληλος.

Ο LOVECRAFT

Γεννημένος στις 12 Ιανουάριου 1889 ήταν ένα παιδί με πραγματικά μεγάλη φαντασία. Να φανταστείτε ότι την πρώτη του ιστορία την έγραψε σε ηλικία 6 ετών! Τα σχολικά του χρόνια ήταν επεισοδιακά εξαιτίας της εύθραυστης υγείας του και αργότερα σαν σπουδαστής άσχαλθήθηκε ιδιαίτερα με την χημεία και την αστροναμία. Υστερα έγραψε παίηση και εξέδωσε επιστημανικά περιαδικά. Οι αικαναικές δυσχέρειες όμως συνάδεψαν αλάκληρη την ζωή του. Τα σημαντικότερα έργα της πρώτης συγγραφικής περιόδου του ήρθαν τα 1919, ήταν τα "Beyond the Walls Of Sleep" και απατέλεσε την αρχή της εξέλιξης του και την καμπή σε αλόκληρη την επιστημανική φαντασία. Πάντως η φήμη του δεν ήταν ιδιαίτερα μεγάλη άσα βρισκάνταν εν ζωή. Καμμία συλλαγή ιστοριών του δεν δημοσιεύτηκε πατέ. Μετά τον γάμο του τα 1924 η ζωή του χειρατέρεψε και επέστρεψε στην Providence την γεννέτηρά του όπου αφασιώθηκε στην δουλειά του, τα διάβασμα και την αγαπημένη του γάτα. Πέθανε αναπόφευκτα στις 15 Μαρτίου του 1937. Από εκείνη την στιγμή η δουλειά του πήρε αξία και δεν σταμάτησε να απακτά συνεχώς άλα και περισσότερους θαυμαστές.

Παλλές σύγχρονες ταινίες που κυκλαφάρησαν και κυκλαφαρούν σπρηίζονται στα έργα του.

ΓΕΝΙΚΑ

Απορώ πώς τώρα τελευταία εμφανίζονται τόσο φανταστικά adventures. Πώς είναι δυνατόν η Infogrames να φτάνει έτσι απλά στα επίπεδα της Sierra και της Lucas; Είναι δυνατό με αυτό το παιχνίδι που έχει άριστους και λογικούς γρίφους, σχετική δυσκολία, μπόλικο μυστήριο, τέλειο χειρισμό, θαυμάσια γραφικά και ιδιαίτερη πρωτοτυπία.



ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ	
Περισσότερα για το παιχνίδι από το Spell Shop	
ΓΡΑΦΙΚΑ	88
ΗΧΟΣ	86
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	92
ΓΕΝΙΚΑ	91

HOUSE	AdventureSoft
FORMAT	PC, AMIGA
TEST	AMIGA



Οι πόρτες τρίζουν, αυρλιοχτά ακούγονται μέσα από το φαβερό, τραυματικά και σταιχειωμένο κάστρο. Εταιμαστείτε και εσείς γιο ένα ανατριχιαστικό τοξίδι στον κάσμο της ELVIRA. Πριν όμως ξεκινήσετε, εξοπλιστείτε με σταυρούς, σκόρδο, σφήνες και ό,τι άλλα χρειάζεσθε για να μπανέσετε να ονπιμετωπίσετε το διάφορα άντο (βρυκάλακες, δαίμονες, ζωντανούς νεκρούς κ.τ.λ) και να φτόσετε στον τελικό σας σκαπό. Τα σε-νόριο έχει ως εξής:

Βρισκόμαστε σ'ένα σκατεινά κάστρο στην άκρη του κάσμου το κάστρο του "Killbragand". Σωστά τρελακομεία. Δυστυχώς, αυτό τα πανέμορφα κάστρα έχει μετοτραπεί σε στέκι σοτονάδων. Παράξενα όντα είχαν κατοκλίσει τα κάστρα και α κόταχος ταυ η Elvira (σβήνω) προσποθαύσε να βρει κόποια στοιχεία γιο να ονακολύψει τι συμβοίνει. Υστερα απο πολλές έρευνες η Elvira κατάφερε να λύσει τὸ μυστήρια βρίσκοντας κάποιες σημειώσεις.

Πριν πολλά χρόνια η θεία της Lady Emalda ζούσε σε αυτό το κάστρο μαζί με τον άντρα της Elrik. Μετό οπα λίγα κοιρό α σύζυγας της Elmada έφυγε γιο

την Ινδία και η Emalda έμεινε μόνη της. Τότε ένας σατονικός μάγος, ο Beremond (όνομα και αυτό), εκμετολλεύτηκε την κατάσταση, και πλησίωσε την Emalda. Ζήσαν μαζί ευτυχισμένοι κόναντος φρικιστικά πράγματα. Ο μάγος όμως πέθανε και η Emalda έμεινε πάλι

μόνη της συνεχίζοντας τα έργα που είχε φτιόξει με ταν μάγα. Ετσι κατόφερε να σταιχειώσει το κάστρο και να μογέψει τους ανθρώπους παυ βρίσκοτον εκεί. Τότε έκλεισε μια (οπαυχημένη) συμφωνία με ταν διόβαλο, δηλοδή να δώσει την ψυχή της σε ουτάν με αντόλλαγμα την αθανοσίο της. Δυστυχώς όμως ο διαβαλόκος δεν κλείνει αληθινές συμφωνίες με κατώτεραυς ταυ και η Emalda πέθανε σε λίγα κοιρά. Τώρα το μάνα παυ μπορεί να της δώσει ζωή είναι ένας μαγικός πόμπυρος α οπαίας βρίσκεται καλό κλεισμένος σε ένα σενταύκι κλειδωμένα με έξι κλειδαριές.

Το κλειδί δεν πράκειται να τα βρείτε στον δρόμο αλλό θα πρέπει να βρείτε ταυς έξη πισταύς φύλακες της Emalda παυ έχανν τα κλειδί, να βρείτε ταν πόμπυρο και να την σκατώσετε. Υστερο από την εισογωγή βρίσκεστε στην αυλή του κάστρου και εσείς τώρο, θα πρέπει εκτελέσετε την απαστολή σας, παλεμώντος τέρατο του καταρομέναν κόστρου. Στο δράμο σας θα βρείτε και πολλό άλλα αντικείμενα τα οποίο θα σας βοηθήσαν να νικήσετε ταυς εχθραύς σας. Φυσικά και η Elvira, θα είναι στα πλευρό σας γιο να σας φτιάχνει το πολλό και διάφαρα spells που είναι πολύτιμα γιο την υγεία σας. Σίγουρα αι πάρα πολλαί σας εχθροί που έχετε θα σας κόνουν δύσκολη τη ζωή καθώς και οι παλυάριθμαι γρίφαι αλλό αυτές δεν



ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ
Χρειάζεται
κάρτα γραφικών EGA
ή VGA, μνήμη 640 KB και
απαραίτητα σκληρό δίσκο
για να κάνετε in-install. Για
αυτό το παιχνίδι αξίζει
να αλλάξετε και το
μηχάνημά
σας.

είναι λόγας γιο να απελπιστείτε μιας και μπορείτε να σώζετε τα παιχνίδια σε οποιαδήποτε στιγμή.

Μπαρείτε να ορχίσετε και να συνεχίσετε την έρευνά σας υπό τους πύργους, το δωμάτια που βρίσκονται μέσα στα κάστρα, ταν πανέμορφα κήπα, τις φυλακές ή τις κατακόμβες.

ΓΕΝΙΚΑ

Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι ΚΑ-ΤΑ-ΠΛΗ-ΚΤΙ-ΚΑ. Οι τοποθεσίες, τα σκηνικά και γενικά ότι υπάρχει μέσα στο παιχνίδι είναι έτσι που μπορεί πολλές φορές να έχετε την εντύπωση ότι είναι όλα είναι αληθινά. Για παράδειγμα υπάρχουν σκηνές όταν χάνετε που είστε εσείς με κομμένο το κεφάλι, βγαλμένα τα μάτια σας ή γδαρμένο το δέρμα σας από τους δαίμονες κ.τ.λ και άλλες πολλές που υπάρχουν εν ώρα παιχνιδιού.

Ο REVIEWER ΤΟΥ ΜΗΝΑ



Λέγομαι Κωνσταντίνος Δημητρίου. Είμαι 16 χρονών και μένω στην Ηγουμενίτσα του Ν.Θεσπρωτίας. Είμαι κάτοχος ενός PC/XT αλλά σύντομα θα αποκτήσω έναν 486.

Σαν χόμπυ έχω τον αθλητισμό, την μουσική και να σπάω τα τηλέφωνα του USER.



ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ	
Έχουν γραφτεί και θα γραφτούν πολλά γιο το παιχνίδι αυτό.	
ΓΡΑΦΙΚΑ	78
ΗΧΟΣ	82
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	90
ΓΕΝΙΚΑ	84



ΠΟΝΟΣ ΗΤΑΝ ΚΑΙ ΠΕΡΑΣΕ...

...και καλά να πάθει.

Από αυτόν τον μήνα αγαπητοί φίλοι, θα ρίχνουμε μια ματιά στο παρελθόν. Για την ακρίβεια, θα βλέπουμε μαζί γινόταν στους χώρους των υπολογιστών 12 μήνες πριν. Και μην μου πείτε πως δεν θέλετε να ξαναθυμηθείτε όλα όσα μας (και σας) είχαν εντύπωση. Ας μπορούμε λοιπόν στη χρονομηχανή μας και αρχίσουμε την περιήγησή μας στην χώρα του Κάποτε...

Α
Υ
Τ
Α

Π
Ο
Υ

Ε
Γ
Ι
Ζ
Α
Ν

Τότε, τον Ιούνιο του 1992, ήταν το όνειρό μας το μεγάλο. Ήτον το υπερ-cartridge, και θα περιείχε το υπερ-παιχνίδι. Εκτός όμως από όνειρο, ήταν και επιστημονική φαντασία. Μιλούμε για το πρώτο cartridge των 16MBit. Το όνειρο των ονείρων. Όμως το όνειρο έγινε πραγματικότητα και το cartridge ήρθε στο χέρι μας. Το υπερ-cartridge κυκλοφόρησε και το υπερ-παιχνίδι που περιέχει, δεν είναι άλλο από το Street Fighter II. Κολό έκανε και βγήκε, γιατί πως ολλιώς θα βλέπαμε χομόγελο στη μούρη του Κροντηρό;

Τότε οκούγομε το οπίθονο. DOS 6 λένε και όντε νο το δούμε. Και το είδαμε. Πριν δύο περίπου μήνες, έσκασε μύτη. Και χορήκομε ιδιοιτέρως. Είναι κολό - κολύτερο από το πολυσυζητημένο DOS 5.

Από την άλλη όμως, ζούσαμε με τη αγωνία. Πολύμνη ητον η κοθυστέρηση των Windows 3.1. Όμως η Microsoft στο τέλος μας λυπήθηκε και κυκλοφόρησε κολύτερο περιβάλλον εργοσίας που κυκλοφορεί ουτή τη στιγμή στο PCs.

Ιούνιος 1992 και κυκλοφορεί το (κοτό πολλούς) κολύτερο παιχνίδι όλων των εποχών για τους συμβοτούς. Εγώ οπλό θα πω ότι είναι το κολύτερο RPG που κυκλοφορεί για PCs, γιατί υπάρχουν και κολύτερο παιχνίδια από ουτό, ολλό έχουν ολλό θέμα. Ο λόγος για το Ultima Underworld, που έγινε οκόμο κολύτερο πριν από λίγο κοιρό, με την κυκλοφορία του Underworld II.

Στην άλλη μεριά του στροτοπέδου, οκούστηκον οι πρώτες φήμες για 1200. Οι φήμες συνεχίστηκον όλο το κολοκοίρι και πήρον προογωγή σε είδηση κοτό το Σεπτέμβρη. Η είδηση, πήρε προογωγή σε γεγονός και η Amiga 1200, μπήκε δυνομικό στη ζωή μας το Γενάρη. Και είναι και κολό μηχανήμο.

Το πιο οδικημένο ίσως στροτοπέδο από όλο όμως, δεν ήθελε νο κότσει ήσυχο. Ετσι, η Atari, ονοκοίνωσε το Falcon. Αυτό με τη σειρά του, "προσγειώθηκε" το Φλεβόρη. Γιατί όμως δεν έκανε τον ντόρο που έκανε η 1200; Την οπόντηση την ξέρουν μόνο οι άνθρωποι της Atari.



Βασικά, περιμένουμε κάποια παιχνιδάκια. Ευτυχώς ή δυστυχώς, δεν είναι και από τα καλύτερα και έτσι δεν ανυσηχούμε. Ένα παράδειγμα είναι το Tornado. Είδαμε preview. Τι θέλουμε και ασχολούμαστε με αυτό το πράμα; Για πέταμα είναι. Ευτυχώς όμως, δεν αντιπροσωπεύει και τα υπόλοιπα.

Γιατί ποιός μπορεί να πει ότι το Strike Commander έχει μαύρα χάλια; Το μόνο κακό, είναι ότι η Origin προτείνει σε όσους θέλουν να παίξουν έναν 486. Θάνατος στα απλά AT.

Τι άλλο περιμένουμε; Η απάντηση είναι απλή. Περιμένουμε έναν επεξεργαστή. Τον επεξεργαστή των επεξεργαστών. Το όνομα του Pentium και η κεθυστέρησή του, θυμίζει πτήση της Ολυμπιακής. Αμάν πια. Δεν βαρεθήκανε να λένε ότι θα θγει σε δύο μήνες; Το λένε εδώ και ενάμισι χρόνο.

Κ
Α
Ι

Α
Υ
Τ
Α

Π
Ο
Υ

Π
Ε
Ρ
Ι
Μ
Ε
Ν
Ο
Υ
Μ
Ε

Α
Κ
Ο
Μ
Α



ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΥ

**Α
Π
Ρ
Ι
Λ
Ι
Ο
Υ**

Μπορεί να περιμένετε με αγωνία τον νικητή, αλλά πρώτα οι σωστές απαντήσεις.

Αντε και ο νικητής.

Είναι.....
Ο.....

- 1) Personal Computer
- 2) 486 DX2
- 3) 1024x768 με 256 χρώματα

▲ Αποστολόπουλος Δημήτρης
από την Αθήνα.

Δημήτρη να χαιρέσαι τον
καινούργιο 386 σου.

Επικοινωνήσε με την Easytech
για το δώρο σου!!!!

ΓΡΑΜΜΗ COMPUTERS

ΣΤΟΥΡΝΑΡΑ 9 - ΤΗΛ. 3633357 - 3640243
ΜΕΓΑΛΕΣ ΕΥΚΟΛΙΕΣ ΠΛΗΡΩΜΗΣ

HOME COMPUTERS

AMIGA 500	21000 & 8 ΔΟΣΕΙΣ ΤΩΝ 10000
AMIGA 500 plus+ ΟΘΟΝΗ COMMODORE 1084S	38000 & 8 ΔΟΣΕΙΣ ΤΩΝ 19000
AMIGA 600	20000 & 8 ΔΟΣΕΙΣ ΤΩΝ 11000
AMIGA 600 - ΟΘΟΝΗ COMMODORE 1084S	34000 & 8 ΔΟΣΕΙΣ ΤΩΝ 20000
AMIGA 1200	168000 ΣΕ 9 ΔΟΣΕΙΣ
ΟΘΟΝΗ COMMODORE 1084 S ΕΓΧΡΩΜΗ	21000 & 6 ΔΟΣΕΙΣ ΤΩΝ 11000
ATARI 1040 STE	135000 ΜΕΧΡΙ 8 ΔΟΣΕΙΣ

AT 286

PHILIPS 80286 12 40MB HD VGA MONO 1MB RAM	175000 ΣΕ 8 ΔΟΣΕΙΣ
QUEST 80286 1D 40MB HD VGA MONO	197000 ΣΕ 9 ΔΟΣΕΙΣ

AT 386SX

LINE 386 SX 40 1 FD 2MB RAM VGA MONO	163000 ΣΕ 8 ΔΟΣΕΙΣ
PHILIPS 386 SX 20 1MB RAM 1drive	155000 ΣΕ 8 ΔΟΣΕΙΣ
AMSTRAD 7386 SX 2MB 1D 80MB HD VGA MONO	315000 ΣΕ 8 ΔΟΣΕΙΣ
DFI 80386 SX 2MB RAM 1D 40MB HD VGA MONO	265000 ΣΕ 8 ΔΟΣΕΙΣ
DFI 80386SX 2MB RAM 1D 40MB HD VGA COLOR	335000 ΣΕ 8 ΔΟΣΕΙΣ
IMPETUS 80386 SX 33 2MB RAM 40MB HD VGA MONO	240000 ΣΕ 8 ΔΟΣΕΙΣ
FUJITECH 386SX 25 2MB 40MB HD	235000 ΣΕ 8 ΔΟΣΕΙΣ
QUEST 80386SX 2MB RAM 40MB HD VGA MONO	280000 ΣΕ 8 ΔΟΣΕΙΣ
IKAROS 80386SX 2MB RAM 1FD VGA MONO 40MB HD	230000 ΣΕ 9 ΔΟΣΕΙΣ

80386

LINE 386 DX 40 4MB RAM 1FD VGA MONO	210000 ΣΕ 8 ΔΟΣΕΙΣ
INTELL 80486 SX/25 4MB RAM 40MB HD VGA MONO	400000 ΣΕ 9 ΔΟΣΕΙΣ
DFI 80386 40MHZ 4MB RAM 40MB HD VGA MONO	325000 ΣΕ 9 ΔΟΣΕΙΣ
IMPETUS 80386 DX 40 4MB RAM 40MB HD VGA MONO	340000 ΣΕ 9 ΔΟΣΕΙΣ
FUJITECH 386/2MB 40MB HD	275000 ΣΕ 8 ΔΟΣΕΙΣ
QUEST 80386 4MB RAM 80MB HD VGA MONO	370000 ΣΕ 9 ΔΟΣΕΙΣ
IKAROS 80386 / 40MH 2MB RAM 40MB HD VGA MONO	270000 ΣΕ 9 ΔΟΣΕΙΣ

80486

IKAROS 8486 33 4MB 40MB HD VGA MONO	385000 ΣΕ 9 ΔΟΣΕΙΣ
LINE 486 DX/33 1FD VGA MONO 1MB RAM	288000 ΣΕ 9 ΔΟΣΕΙΣ
DFI 80486 33 256 CM 4MB RAM 40MB HD VGA MONO	430000 ΣΕ 9 ΔΟΣΕΙΣ
QUEST 486 33 256 CM 4MB RAM 120 MB HD VGA MONO 520000	ΣΕ 9 ΔΟΣΕΙΣ

LAPTOP - NOTEBOOK

DUAL 386 SX 25 2 MB 80 MB HD	435000 ΣΕ 9 ΔΟΣΕΙΣ
AMSTRAD 80386SX VGA 2MB RAM 40MB HD NOTEBOOK	410000 ΣΕ 9 ΔΟΣΕΙΣ
QUEST 386 33 4MB 105 MB HD 120 MB HD	600000 ΣΕ 9 ΔΟΣΕΙΣ
COMPAQ CONTURA 386 SX 20 2MB RAM 40MB HD	450000 ΣΕ 9 ΔΟΣΕΙΣ

ΕΚΤΥΠΩΤΕΣ

STAR LC 100	19000 & 5 ΔΟΣΕΙΣ ΤΩΝ 10000
PANASONIC KX 1170	70000 ΣΕ 6 ΔΟΣΕΙΣ
STAR LASER 4	330000 ΣΕ 8 ΔΟΣΕΙΣ
ΟΛΑ ΤΑ ΜΟΝΤΕΛΑ ΤΗΣ STAR	ΜΕΧΡΙ 7 ΔΟΣΕΙΣ
CITIZEN SWIFT 9	CALL
CITIZEN SWIFT 24	CALL
HEWLETT PACKARD LASER PRINTER	ΣΕ 9 ΔΟΣΕΙΣ

FAX

PANASONIC KX-F50	175000 ΣΕ 7 ΔΟΣΕΙΣ
SIEMENS HF 2302	170000 ΣΕ 8 ΔΟΣΕΙΣ
AMSTRAD 6000 AT	177000 ΣΕ 7 ΔΟΣΕΙΣ

PLOTTERS

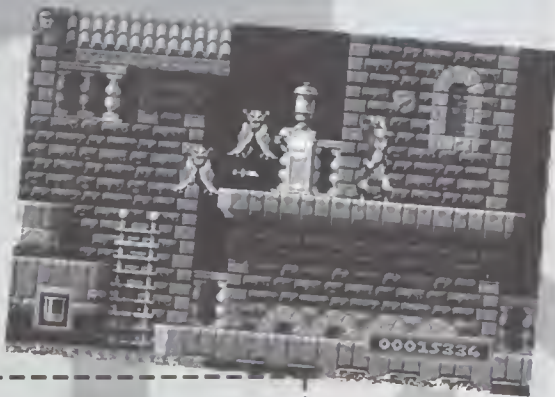
HEWLETT PACKARD	ΣΕ 9 ΔΟΣΕΙΣ
SUMMAGRAFICS	ΣΕ 9 ΔΟΣΕΙΣ

ΣΤΙΣ ΤΙΜΕΣ ΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΕΤΑΙ Ο ΦΠΑ
ΣΤΕΛΝΟΝΤΑΙ ΠΑΝΤΟΥ ΜΕ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ

ΕΚΠΛΗΚΤΙΚΕΣ ΤΙΜΕΣ ΜΕΤΡΗΤΟΙΣ
ΕΠΙΣΚΕΦΘΕΙΤΕ ΜΑΣ ΠΡΙΝ ΑΓΟΡΑΣΕΤΕ

ΟΛΑ ΤΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΤΗΣ COMPUTER LOGIC & TECHNOLOGIC ΜΕΧΡΙ 7 ΔΟΣΕΙΣ
UPGRATE ΑΠΟ PC ΣΕ 286/386SX/ 386 ΜΕ ΔΟΣΕΙΣ

ΨΗΦΙΣΤΕ ΓΙΑ ΤΟ TOP TEN ΤΟΥ USER ΚΑΙ ΚΕΡΔΙΣΤΕ GAMES TOP 10



CPC

- 1 (1) LEMMINGS 67
- 2 (2) PRINCE OF PERSIA 49
- 3 (3) KILLERBALL 28
- 4 (5) FINAL FIGHT
- 5 (4) GOLDEN AXE
- 6 (-) ZAPT'BALLS
- 7 (6) TMHT 2
- 7 (-) GRYZOR
- 9 (-) ADAMS FAMILY
- 10 (-) XYPHOES FANTASY

Βλέπουμε ότι στην κορυφή δεν έχει αλλάξει τίποτα αλλά υπάρχει κινητικότητα στις τελευταίες θέσεις. Τα χελωνονινζάκια πέφτουν συνεχώς, από μία θέση κάθε μήνα ενώ σημειώνουμε την επιστροφή του Zap'T'Balls στην 6η θέση. Οι τελευταίες "έδρες" όπως βλέπετε κι εσείς κυριαρχούνται από ισόβαθμα και πολύ παλιά αλλά καλά παιχνίδια, ενώ αν θέλετε να σας πω και τί γίνεται έξω από την δεκάδα, το άλλοτε κραταιό Rainbow Islands μόλις που βρίσκεται στην 18 η θέση.

ST

- 1 (1) GODS 77
- 2 (2) LOOM 52
- 3 (3) GOLDEN AXE 37
- 4 (4) FINAL FIGHT
- 5 (5) LURE OF THE TEMPTRESS
- 6 (6) PRINCE OF PERSIA
- 7 (7) REALMS
- 7 (8) LEMMINGS
- 9 (10) DUNGEON MASTER
- 10 (9) MEGALOMANIA

Το πιο απογοητευτικό TOP του μήνα. Τα τρία πρώτα πήραν ελάχιστους ψήφους και καμία θέση δεν άλλαξε. Κάτοχοι των STs ψυχραιμία! Στείλτε γρήγορα τις ψήφους σας γιατί προβλέπω να σας τρώνε οι κονσόλες!

AMIGA

- 1 (1) INDIANA JONES 4 136
- 2 (2) SHADOW OF THE BEAST 3 118
- 3 (4) STREET FIGHTER 2 104
- 4 (2) LOTUS 2
- 5 (7) WING COMMANDER
- 6 (3) KICK OFF 2
- 7 (5) FORMULA ONE GP
- 8 (9) AGONY
- 8 (8) SENSIBLE SOCCER
- 10 (10) GODS

Πάντοτε σταθερά πρώτο το Indiana Jones στην Amiga, αλλά η σημαντικότερη άνοδος ήταν αυτή του Shadow Of the Beast 3 και ύστερα του Street Fighter 2, όπως αναμενόταν. Το Wing Commander μόλις εμφανίστηκε σάρωσε τα TOPia και αν θέλετε να ξέρετε στην 14 θέση βρίσκεται το legend Of Kyrandia.

... ΚΑΙ ΜΗΝ ΞΕΧΝΑΤΕ,
ΚΑΘΕ ΜΗΝΑ ΤΡΕΙΣ ΤΥΧΕΡΟΙ
ΚΕΡΔΙΖΟΥΝ ΑΠΟ ΕΝΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙ
ΓΙΑ ΤΟΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ Ή ΤΗΝ
ΚΟΝΣΟΛΑ ΤΟΥΣ !



TOP TEN



PC

- 1 (1) KING'S QUEST 6 238
- 2 (2) INDIANA JONES 4 213
- 3 (3) PRINCE OF PERSIA 138
- 4 (4) WING COMMANDER 2
- 5 (5) FALCON 3.0
- 6 (5) DARKSEED
- 7 (8) QUEST FOR GLORY 3
- 7 (7) CIVILIZATION
- 9 (9) SIM CITY
- 10 (10) BLUES BROTHERS

Πάντοτε πιστοί στα adventures οι κάτοχοι συμβατών. Η μεγάλη μάχη για την πρώτη θέση μοιάζει να λήγει υπέρ του King's Quest 6 με μια μεγάλη μάλιστα διαφορά, πάνω από 10%. Τίποτα δεν μοιάζει να απειλεί τους δύο πρωτοπόρους ενώ το Wing Commander 2 μάλλον θα φτάσει το Prince of Persia τον επόμενο μήνα. Το Rex Nebular για όσους θέλουν να τα ξέρουν όλα βρίσκεται μόλις στην 17η θέση.

MEGA DRIVE

- 1 (1) SONIC 2 82
- 2 (2) SHADOW DANCER 41
- 3 (3) OLYMPIC GOLD 35
- 4 (4) STREETS OF RAGE
- 5 (5) ROBOCOP
- 6 (6) TAZMANIA
- 7 (7) PIT-FIGHTER
- 8 (8) CASTLE OF ILLUSION
- 9 (-) ALIEN III
- 10 (-) TEAM USA

Ακριβώς τους διπλούς ψήφους συγκεντρώνει ο Sonic 2 στην πρώτη θέση από το δεύτερο. Καμμία αλλαγή κι εδώ και φαίνεται να έχετε ξεχάσει το Sonic 1 που βρίσκεται στην 11 θέση!

SUPER NES

- 1 (1) STREET FIGHTER 2 62
- 2 (2) SUPER TENNIS 45
- 2 (2) SUPER MARIO WORLD 45
- 4 (4) SUPER R-Type
- 5 (5) SUPER SOCCER
- 6 (6) SUPER CASTLEVANIA
- 7 (7) SMASH TV
- 8 (8) F-Zero
- 9 (9) FINAL FIGHT
- 10 (10) LEGEND OF ZELDA 3

Σχεδόν όλοι οι ψήφοι που ήρθαν για την κονσόλα σας αυτό το μήνα πήγαν για το Street Fighter 2! βέβαια δεν ήταν ιδιαίτερα πολλοί. Περιμένουμε περισσότερη συμμετοχή στο επόμενο τεύχος.

ΚΟΥΠΟΝΙ

ΟΝΟΜΑ.....
ΕΠΙΘΕΤΟ

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ

ΤΗΛΗΛΙΚΙΑ.....

ΕΧΩ ΤΟΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ.....

ΤΑ 5 ΚΑΛΥΤΕΡΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ

ΓΙΑ ΤΟΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ ΜΟΥ

ΕΙΝΑΙ:

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

ΟΙ ΝΙΚΗΤΕΣ

- 1) ΚΩΝΣΤΑΣ ΣΑΡΑΝΤΗΣ
(ΣΑΜΟΣ)
- 2) ΚΡΗΤΙΚΟΣ ΑΛΕΞΗΣ
(ΒΥΡΩΝΑΣ)
- 3) ΠΑΠΑΔΟΠΟΥΛΟΣ ΦΟΙΒΟΣ
(ΚΥΠΡΟΣ)

Μπορείτε να επικοινωνήσετε με τα γραφεία μας (εργάσιμες 11-2) για τον τρόπο με τον οποίο θα πάρετε το παιχνίδι δώρο.



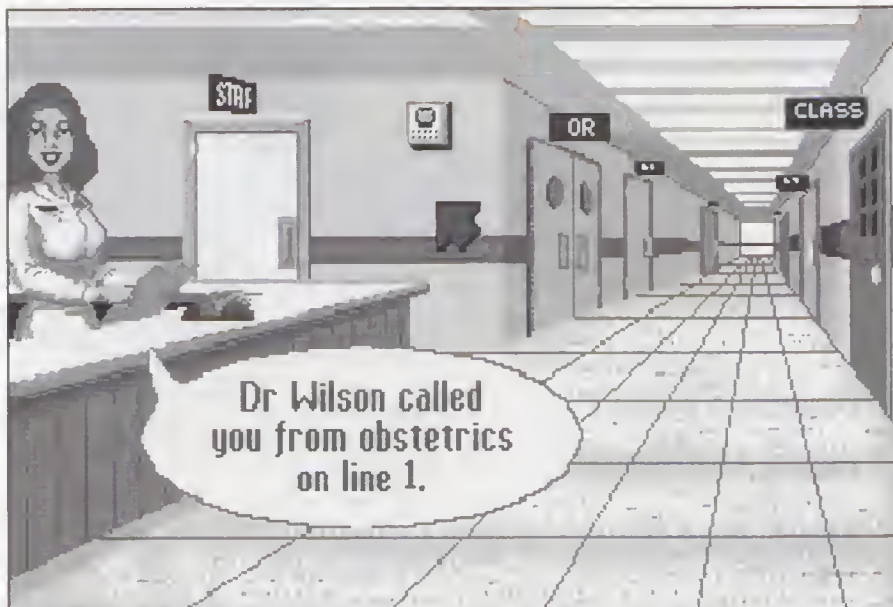
ΤΟΥ Π. ΣΩΤΗΡΙΟΥ

ΜΕΡΟΣ Β'

Στο προηγούμενα τεύχος είχαμε οφήσει τον ασθενή μας νο περιμένει να του βγάλουμε την σκωληκοειδίτηδα. Είμοσταν στα σημείο όπου μπαράύσατε νο δείτε τα Peritoneum. Εδώ θα κάψετε με το ψαλίδι διογώνια από πάνω οριστερά μέχρι κάτω δεξιά. Όμως πριν κάνετε αυτό κάντε ένο άλλα τέχνοσμο. Πάρτε το νυστέρι και οπλά κλικάρετε στα σημείο παυ θο ορχίσετε να κάβετε με το ψολίδι.

Προσέξτε νο γρατζουνίσετε οπλώς και άχι νο το κόψετε! Τώρα πάρτε την λοβίδο και ταποθετήστε την 1-2 ρixelσ οπό το σημείο εκείνα παυ γροτζουνίστε προηγαυμένως. Θα εμφονιστεί μίο μεγάλη μαύρη κηλίδο.

Αφαιρέστε τις λοβίδες και αρπόξτε τα ψολίδια αρχίζοντος νο κόβετε. Κλικάρετε καθε φορό λίγο πιο δεξιό και κάτω από την προηγαύμενη "χορακιά" ξεκινώντος οπό την μούρη κηλίδα κάτω, οχι οκριβώς πόνω της. Μην πάτε άμως πολύ δεξιό γιατί το πρόγραμμα θα ναμίσει (και σωστό!) ότι κάθε φορά κάνετε και άλλη τομή! Συνεχίστε έτσι μέχρι το κάτω δεξιό μέρος και μετά χρησιμποιήστε το "αναιχήτρι"! Όο δείτε την σκωληκοειδίτη με την μάλυνση παυ είναι το μαύρα σημεία πάνω της. Αν οι προηγαύμενες άπως και η τωρινή τομή



ήταν αι ιδονικό μεγόλες η οπόφυση θα εμφανιστεί στην οθόνη. Διοφορετικά ξεχνάτε τον ασθενή και αρχίζετε από την αρχή με κάπαιαν άλλο! Ανοίξτε τα συρτόρι και πόρτε το "roll of gauze". Αυτά τα προγμοτόκι θα τυλίξει ολόκληρη την οπόφυση και θο μπαρέσετε έτσι νο την ακινηταποιήσετε και να βγάλετε μέσο οπό το σώμα τα... όχρηστα, για την εξέλιξη της εγχείρησης.

Εν τω μετοξύ εσείς ρίχνετε και οπό μία μοτιό στο ενδεικτικά της κατάστασης του ασθενή για τα απαία αναφερθήκομε στο προηγαύμενα τεύχος του USER. Πηγαίντε με τα χερόκι στο τυλιγμένα αυτό "πρόγμο" και θο τα δείτε νο φεύγει από την θέση του και νο εμφονίζει οκόμα περισσότερα εσωτερικό του σωματας. Κλικάρετε πάλι με το χεράκι στο εσωτερικά του χάους που δημιουργήσετε και η απάφυση θα πετοχτεί πάνω και στα δεξιά. Πόρτε τώρα την ειδική λαβίδο που είναι σαν L από τα κέντρα του δίσκου. "Λοβιδώστε" την άκρη της οπόφυσης οπό τα αριστερά προς το δεξιό και λίγο πια πάνω οπό το τέλος της. Προσέξτε όμως ότι ον την σφι-

ξετε σε λόθας σημείο υπόρχει η πιθονάτητο να σπόσει και να γεμίσει ταν τάπα με οίματα, πύαν και όλλα αηδιοστικό υγρό. Είναι κότι που δεν θα θέλοτε σίγουρα! Πόντως ουτό δεν σημαίνει άτι χόνετε στο παιχνίδι γιοτί θο ήταν άδικο. Σημοίνει απλώς ότι θα πρέπει όσο πιο γρήγαρα μπορείτε να πάρετε την "ρουφήχτρο" που είναι το μεγάλο κόκκινα οντικείμενα και νο εξαφονίσετε τις βρωμιές πριν απειλήσουν το υπόλοιπο όργανα. Ουφ, ας πούμε ότι τα κοτοφέρατε. Είτε λαιπόν κοθαρίσατε την μάλυνση παυ έσποσε είτε βόλατε την λαβίδα σωστά η εγχείρηση συνεχίζει κανανικά χωρίς κανένο πρόβλημο (ρίχναυμε μια ματιό στις ενδείξεις του ασθενή υπενθυμίζω).

Και τώρα είναι η ώρα για τα κοθοριστικό σφάξιμα. Πάρτε τα νυστέρι. Θα δείτε να εμφονίζετοι μία σκιά σαν γραμμή ή πάλι μία κάκκινη γραμμή στο μέσον της απάφυσης. θα κόνετε λαιπόν μία ταμή στα γρήγορο στο σημείο οκριβώς που θα σας έχαν δείξει στην ιοτρική σχαλή. Για άσους δεν είχαν ταν χρόνα να παρακαλαυθήσουν ουτά τα πρόγματα στην ιατρική -γιοτί ευτυχώς γ'ιου-



LIFE

τούς πήγαινον στα ηλεκτρικά- κάντε μια μικρή τομή λίγα δεξιά και λίγο πάνω από το ύψος της γραμμής. Αν δεν την κάνετε σωστά θα τα καταλάβετε αμέσως!

Αν το κάνετε σωστά θα εμφανιστεί το εξής περίεργο: μίο μαύρη κηλίδα και στο μέσον της μίο μικρότερη όσπρη. Αφήστε τα νυστέρι και πόρτε την βελόνα γιο νο ράψετε. Κάντε σταυροβελονιό πάνω στην λευκή κηλίδα και προτού τα καταλάβετε θα έχετε ρόψει την μεγάλη αρτηρία που βρίσκεται εκεί. Τώρα πόρτε το νυστέρι και αφαιρέστε την ορτηρίο και την μεμβρόνη κλικόροντος μίο φορά πάνω στην κόκκινη σκιά ένο-δύο pixels κάτω από την λαβίδα.

Τώρα πόρτε οκομα μία λαβίδα και τοποθετήστε την στα τέλος της κόκκινης σκιάς. Θο πρέπει νο δείτε στα παράθυρα των μηνυμάτων τώρα ότι η "Lower clamp" είναι στην θέση της. Πάρτε πόλι βελόνο και κλωστή και κλικόρετε μίο φορά ονόμεσο στις λαβίδες. Θα εμφανιστεί μίο κοτοσκειυή σαν δίχτυ. Το κόβετε με το νυστέρι και η σκωλικοειδής απόφυση εξοφανίζεται! Μαζί της όλες αι λοβίδες εκτάς από μίο. Αφαιρέστε την και με τα χερόκι πιάστε τα "πακέ-



τα" από έντερα γιο νο τα βάλετε μέσο στην τρύπο. Τώρα πρέπει να την ράψετε ό,τι ξηλώσετε. Πόρτε την βελόνο και κλικάρετε εκεί για νο δημιουργήσετε τα ράμμα. Τώρα με το χεράκι κλικόρετε στην βόση της τρύπος. Όλα θα μπαυν στην θέση τους και είστε έτοιμοι να το ρόψετε τελειωτικά. Αφαιρείτε τα "ανοιχτήριο" και ταυτόχρονο ρόβετε κάθε στρώμα δέρματος τα ένα μετό τα άλλο.

Το τελευταία στρώμα δέρματος μην βιοστείτε όμως νο τα ρόψετε. Αντίθετο θα χρησιμαποιήσετε το οντικειμενο σε σχήμα Χ που θο το βρείτε πάνω αριστερά στον δίσκο.

Τώρα θα περιμένετε την κρίση του υπαλαγιστή γιο το πόσο τελειο ήτον η εγχείρηση. Και νο θυμόστε: η επανάληψη είναι η μητέρα της μάθησης, nulli secundus, ο κοθένας γιο ταν εαυτά του και το USER για όλους!



& DEATH



ΤΟΥ Π. ΣΩΤΗΡΙΟΥ

Ένα "τιμημένο" παιχνίδι από τους Bitmap Brothers που μοιάζουν να μπορούν να φτιάξουν τα πάντα. Ήταν ένα RPG με στοιχεία από adventure για ένα άτομο και παρά την προγραμματιστική του αρτιότητα -χρησιμοποιούσε οπάνια για την εποχή ιστομετρικά γραφικά- δεν έκανε την λαμπρή καριέρα που όλοι περίμεναν. Η λύση που ακολουθεί είναι ολόκληρου του παιχνιδιού.

ENTRANCE HALL

Πάρτε το ημερολόγιό σας. Τραβήξτε το ανοιχτό βαρέλι και βάλτε το κάτω από τον σωλήνα που τρέχει. Θα πρέπει να περιμένετε μέχρι να γεμίσει και ένο μπουσλάκι θα επιπλεύσει. Ανοίξτε το και θα βρείτε μέσα του μίο περγαμνή. Είναι το Reverse Spell. Μαζί της θα βρείτε και ένο μετολλικό κλειδί. Βάλτε το στην κλειδαριό και ανοίξτε. Τώρα προχωρήστε βόρεια.

GUARD ROOM

Βρείτε το μικρό κλειδί κάτω από την νεκροκεφαλή και πάρτε το. Πατήστε το κουμπί στον δυτικό τοίχο αλλά μην πάρτε το πετράδι προς το πορνό. Πηγαίνετε στο αριστερό.

KITCHEN

Πάρτε τα χρήματα που βλέπετε και ανοίξτε το μπαούλο. Πάρτε τα τρία διαμάντια και ψάξτε το στόμα. Τώρα μπορείτε να ανέβετε στο όρο.

SANCTUARY

Ανοίξτε το μπαούλο και πάρτε τα δύο φίλτρα. Είναι τα Strength και Cure. Επιστρέψτε στο guard Room.

GUARD ROOM

Πάρτε τώρα το πετράδι και πιείτε όσο πιο γρήγορο μπορείτε το Cure Poison φίλτρο. Γυρίστε στο Sanctuary και από εκεί κοιτευθείτε ονοτολικά.

DINING HALL

Ανεβείτε στο τραπέζι και πάρτε το κομμάτι κοτόπουλο. Σταθείτε δίπλα στην κολώνα. Πιείτε το strength και μετακινήστε το ξύλινο δοκός ώστε η πλατφόρμα να χτυπήσει το πρόσανο μπαουλόκι που θα το ανοίξετε και θα πάρετε την περγαμνή της Dispell trap. Ρίξτε το ξόρκι στο γκρίζο χρηματοκιβώτιο. Ανοίξτε το τώρα και πάρτε το Sleep Spell. Επιστρέψτε στην κουζίνα.

KITCHEN

Δώστε το κοτόπουλο στο στόμα.Θο οος πει ότι πρέπει να ανοίξετε το μότιο! Γυρίστε στην τραπεζαρία.

DINING HALL

Ρίξτε την περγαμνή του Sleep Spell και κάντε πάνω της το ξόρκι του reverse Spell. Θα την μετοτρέψετε έτσι σε ξόρκι ξυπνήματος! Πάρτε την και χρησιμοποιήστε την για να ανοίξετε το μάτι. Ξεκλειδώστε τώρα την ονοτολική πόρτα. Μπείτε ονοτολικά.

CADAVER

THE LAST SUPPER

DRINKING ROOM

Πιείτε το όλο και πάρτε το μικρό ασημένιο κλειδί. Πάρτε όλα τα καρβέλια του ψωμιού. Ανατολικά.

GUEST CHAPEL

Ανεβείτε στον βωμό και θα εξαφανιστεί το ροβδί. Ψόξτε στην ταπετοορία και τροβήξτε τον μοχλό. Πρέπει να μοζέψετε το τρίο πετρώδιο που εμφανίζονται από το ταβόνι. Αφήστε τα πάνω στο βωμό. Αν το κοταφέρετε χωρίς να χόσετε όλη σας την ενέργεια θα εμφανιστεί ένα ακόμα ξόρκι. Είναι το Reveal Spell. Χρησιμοποιήστε το για να εμφανιστεί το ροβδί. Ρίξτε το Reverse Spell πάνω του και θα έχετε ένα Unlock Door. Πάρτε το και ανοίξτε το μεγάλο χρηματοκιβώτιο για να πάρετε ένο Awaken Spell. Επίσης ονοίξτε την νότιο πόρτα και περάστε μέσα από εκεί.

COURTYARD

Αν εξερευνήσετε θα βρείτε bonus. Τίποτο περισσότερο. Φύγετε ανατολικά.

HOBSON'S CORNER

ουνεχίστε βόρεια.

EAST LANE

Ρίξτε το Awaken και περάστε από την μεσαία πόρτα νότια.

STOCK PEN

Εδώ πρέπει να βρείτε το χρυσό κλειδί. Για να το βρείτε πρέπει να κάνετε ένα σωρό πράγματα: Πρώτα ρίξτε ένα καρβέλι ψωμί ανάμεσα στο κενό από μπάρες απέναντι από το χρυσό κλειδί. Τραβήξτε το μοχλό για να απελευθερώσετε την λάσπη και επιστρέψτε εκεί όπου πετάξατε το ψωμί. Η λάσπη θα φάει το ψωμί (ήταν ένα περίεργο τέρας ξέρετε) και θα στροφεί προς εοός στέλνοντος το κλειδί προς το μέρος σας. Τώρα ρίξτε ένα καρβέλι ψωμί. Βάλτε το κλειδί στην κλειδαριό, κινηθείτε βόρεια και μετά νότια από την αντιστοιχη πόρτα. Στο χρηματοκιβώτιο κάντε Dispell Trap Spell και πάρτε το Awaken Spell. Χρησιμο-ποιήστε το και πηγαίνετε από την άλλη μεριά των καγκέλων. Νότια.

ROAST PASSAGE

Τραβήξτε τον μοχλό και πηδήξτε πάνω στην πλατφόρμα και από εκεί στην μπάρα και τραβήξτε τον δεύτερο μοχλό. Περάστε δυτικά από την μεγάλη πόρτα.

COURTYARD

Τώρα το δύσκολο. Τρέξτε πάνω στην γέφυρα και τρέχοντας πόλι πίσω πηδήξτε πριν εξαφανιστεί. Στην προπαθείο σας αυτή θα σας πέσει το φίλτρο με το δηλητήριο οπότε μια τερόοτια αράχνη θα βγει και θα το πει και θα πεθόνει. Ετσι περιέργως θα εξαφανιστούν τα κόγκελα. Πάρτε το φίλτρο της αιωνιότητας και το κλειδί. Γυρίστε πίσω στο Roaster Passage.

ROASTER PASSAGE

Πιείτε το Immortal Potion και πηδήξτε πάνω στο δόροτο, βάλτε το χρυσό κλειδί στην

κλειδαριό και πηγαίνετε στον νότιο τοίχο. Υπόρχει εκεί μία μυστική πόρτα από την οποία θα βγείτε.

GUEST STORE

Ανοίξτε το ξύλινο μπαούλο και πάρτε την λάσπη. Ρίχτε το Dispell trap στο χρηματοκιβώτιο και ανοίγοντάς το θα βρείτε χρήματα ολλό και ένο δυνατό ξόρκι, το Summon Monster. Ψάξτε και την νεκροκεφαλή για να βρείτε το Translate. Φύγετε δυτικά.

STORE ROOM

Τραβήξτε το γεμότο βαρέλι στην όκρη των βαρελιών. Ετοιώστε ον πέσει το ξύλινο δοκάρι να σταματήσει πάνω του. Τραβήξτε τον μοχλό και αυτό ακριβώς θα γίνει αλλό ταυτόχρονο θα ονοίξει και η πόρτα. Προχωρήστε δυτικά.

SOUTH HALL

Τραβήξτε το μοχλό. Ρίξτε την λάσπη κοντά στο γκρίζο κόγκελο. Θο πόει να πόρει το κλειδί! Δυστυχώς γ'αυτό θα παγιτευτεί εκεί μέοο. Ρίξτε το Summon Monster για να το απελευθερώσετε. Είναι η καλή πρόξη της ημέρας. πάρτε το κλειδί από μέσα του και βόλτε το στην κλειδαριά. φεύγετε βόρεια.

NAMELESS ROOM

Ανεβείτε τις οκόλες και αγγίξτε το πετρώδι που θα δείτε χωρίς όμως να το πόρετε. Πάρτε πρώτα όλα τα φίλτρα που εμφανίζονται και τώρα έχετε το ελεύθερο να πάρετε και το πετρώδι. Δώστε το νερό στο στόμα στον τοίχο. Συνεχίστε βόρεια.

COURTYARD

Ενώστε το flail όπως μπορείτε κα συνεχίστε βόρεια.

TOWER

Ανεβείτε τις οκόλες και συνεχίστε πιο πάνω.

UPPER CHAPEL

Χρησιμοποιήστε το Translate Spell για να βρείτε ποιο πετράδι πηγαίνει πού. Τοποθετήστε τα πετρώδια οωστό και πιείτε το αίμα πάνω από τον βωμό και ύστερα το Super fast potion.

Οταν πέσει ένα μπαουλάκι από πάνω πάρτε το, ονοίξτε το και πάρτε ό,τι έχει και δεν έχει μέσα του. κατεβείτε τις οκόλες και κάτω στον πύργο.

TOWER

Ρίξτε το freeze spell στο τέροτο της λάσπης που εμφανίζονται εκεί και μετό τροβήξτε τους δύο μοχλούς στον βόρειο τοίχο. Φύγετε από την πόρτα στα δυτικά. Στην αυλή συνεχίστε δυτικά.

PORCHWAY

Βάλτε το κλειδί στην κλειδαριό και τροβήξτε τον μοχλό. Συνεχίστε δυτικά και πάλι δυτικό από την είσοδο.

PIT

Πιείτε το Cure Poison potion, και περιμένετε. Μπορείτε τώρα να ποροκολουθήσετε το τραγικό τέλος του παιχνιδιού.

DATAshop

**ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟΙ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ
ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ - ΕΚΤΥΠΩΤΕΣ**

*ΑΝ ΘΕΛΕΤΕ ΦΙΛΙΚΟ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝ
ΚΑΙ ΑΡΙΣΤΗ ΕΞΥΠΗΡΕΤΗΣΗ ΤΟΤΕ ΕΛΑΤΕ
ΣΤΟ DATASHOP ΣΤΟ ΧΑΛΑΝΔΡΙ*

**ATARI MEGA ST2
MONO 128.000**

COMPUTERS

GREATWALL
CESAR
QUEST
SCHNEIDER
AMSTRAD
ALFA 4

PRINTERS

STAR
SEICOSHA
CITIZEN

**ATARI MEGA ST4
MONO 195.000**

HOME COMPUTERS

AMIGA
500,500 PLUS
600, 1200
ATARI 520 STE
ATARI 1040 STE

GAMES CONSOLE

SEGA
MEGADRIVE
GAMEGEAR
MASTERSYSTEM
ATARI LYNX
ATARI 2600

- ✓ 386 SX/33 MH-1MB RAM 145.000
- ✓ 386 DX/40 MH-1MB RAM 160.000
- ✓ 486 DX/33 MH-4MB RAM 290.000
- ✓ 486 DX/50 MH-4MB RAM 350.000

MINI TOWER 1MB RAM, 1 DRIVE 1,2MB,
SUPER VGA 256, MONITOR VGA MONO
1024X768, D.R.DOS 6.0, 1P.P., 2S.P., 1G.P.
2 ΧΡΟΝΙΑ ΕΓΓΥΗΣΗ

- ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ ΚΑΙ ΑΝΑΛΩΣΙΜΑ ΓΙΑ ΟΛΑ ΤΑ COMPUTERS
 - ΚΑΡΤΕΣ ΜΟΥΣΙΚΗΣ - SAMPLER
 - JOYSTICK
 - MODEMS
 - ΔΙΣΚΕΤΕΣ
 - ΔΙΣΚΕΤΟΘΗΚΕΣ
 - ΜΕΛΑΝΟΤΑΙΝΙΕΣ-ΧΑΡΤΙ ΚΑΙ ΡΟΛΑ FAX
- ΚΑΘΕ ΕΒΔΟΜΑΔΑ ΜΕΓΑΛΕΣ ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ**

- ΠΑΙΧΝΙΔΟΜΗΧΑΝΗ AMSTRAD CX 3000
ΜΕ 3 ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΔΩΡΟ
ΜΟΝΟ 20.000

ΜΕΓΑΛΗ ΠΟΙΚΙΛΙΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ ΚΑΙ
ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΩΝ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΩΝ ΓΙΑ:

- PC/XT/AT/386 CGA/EGA/VGA
- AMIGA, ATARI, CPC 6128-464
- C64, C128, SPECTRUM 48-128

ΓΙΑ ΠΑΙΧΝΙΔΟΜΗΧΑΝΕΣ:

- SEGA MegaDrive, MasterSystem, GameGear
- ATARI 2600, ATARI LYNX

TAMEΙΑΚΕΣ ΜΗΧΑΝΕΣ OMRON-FAX

ΣΤΙΣ ΤΙΜΕΣ ΔΕΝ ΣΥΜΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΕΤΑΙ Φ.Π.Α.

6 ΧΡΟΝΙΑ ΣΤΗΝ
ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΤΟΥ
ΠΕΛΑΤΗ

SUPER
ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ
ΣΕ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ
SEGA MEGA DRIVE
ΚΑΙ MASTER SYSTEM
ΤΙΜΕΣ ΧΟΝΔΡΙΚΗΣ

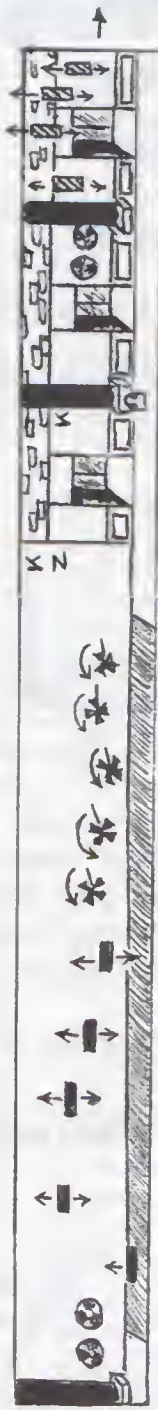
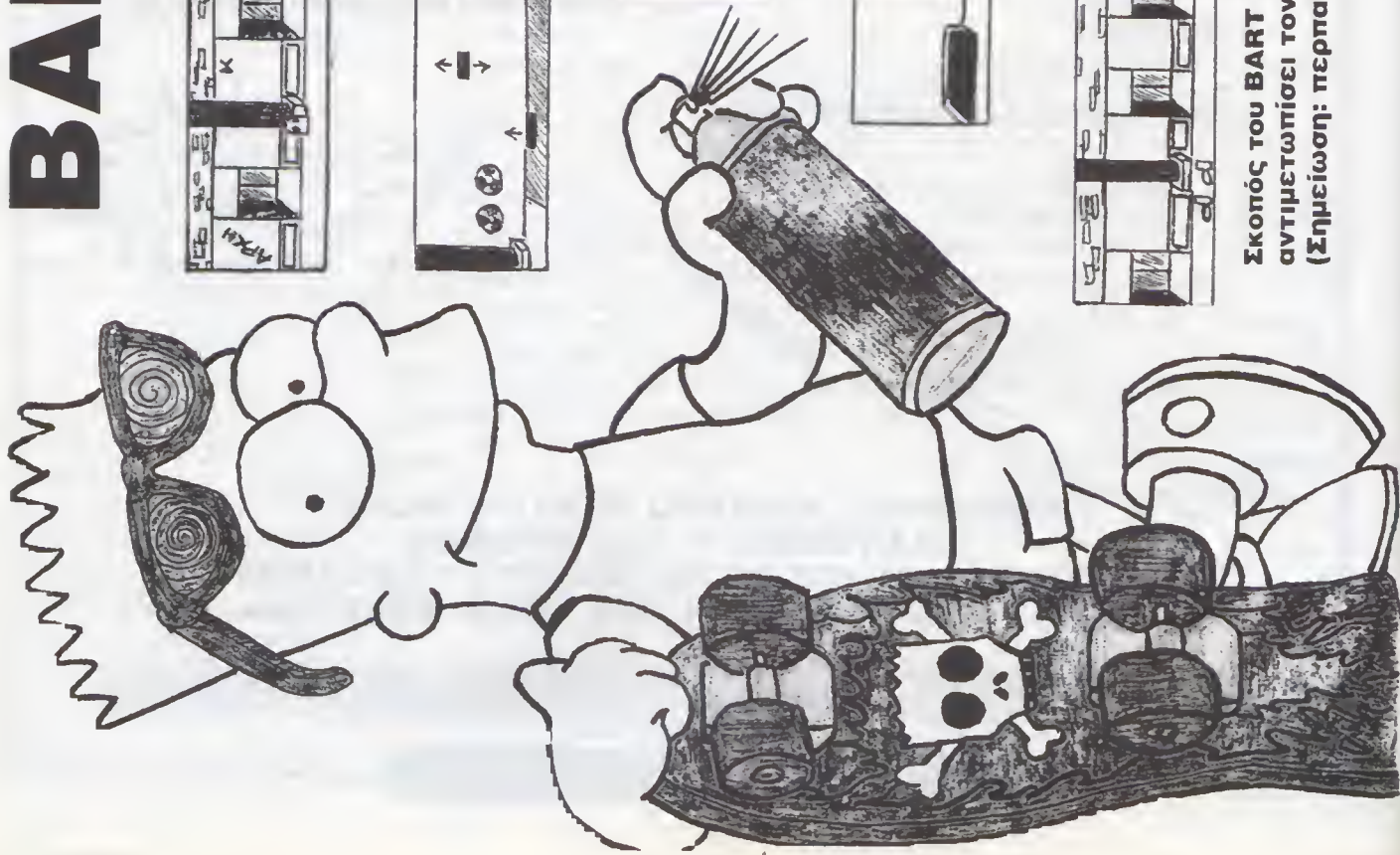
ΜΕ
ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ
ΣΕ ΟΛΗ ΤΗΝ
ΕΛΛΑΔΑ

**ΕΜΠΟΡΙΚΟ ΚΕΝΤΡΟ ΠΛΑΤΩΝ ΠΛΑΖΑ
ΠΛΑΤΩΝΟΣ 7 1ος ΟΡΟΦΟΣ
ΠΕΖΟΔΡΟΜΟΣ (ΠΛΑΤΕΙΑ ΔΟΥΡΟΥ) ΧΑΛΑΝΔΡΙ
ΤΗΛ. 6826 593 - 6852 384 FAX. 6852 384**

ΠΑΡΑΔΟΣΗ ΣΤΗΝ ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑ ΚΑΤ' ΟΙΚΟΝ

ΛΕΧΟΜΕΘΑ ΟΛΕΣ ΤΙΣ ΠΙΣΤΩΤΙΚΕΣ ΚΑΡΤΕΣ

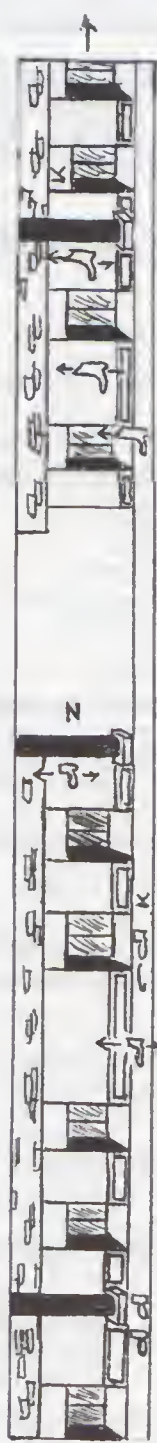
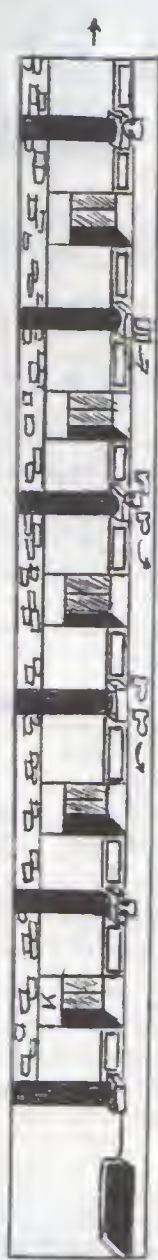
BART SIMSON VS. SPACE MUTANTS



CONNECTIONS BY LINE

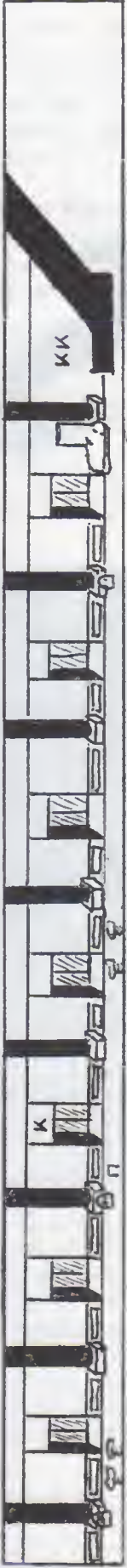


ΟΚΡΙΣΜΑΙΝΕΙ 145 ΠΙΣΤΩΣΕΙΣ
ΕΤΕ ΕΚΤΕΡΝΩΣ.

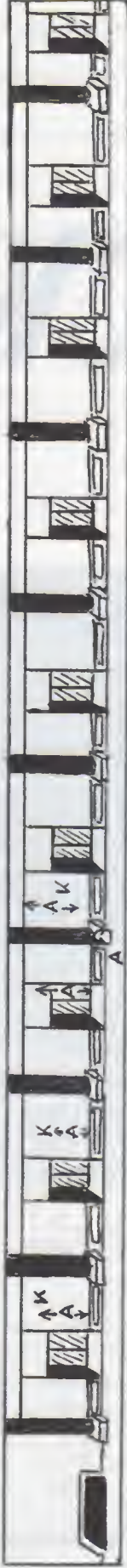


Σκοπός του BART SIMSON στο επίπεδο αυτό είναι να μαζέψει 20 καπέλα και τέλος να αντιμετωπίσει τον κακό.
(Σημείωση: περπατώντας σε οποδήποτε δοχείο απορριμμάτων παίρνετε ένα νόμισμα).

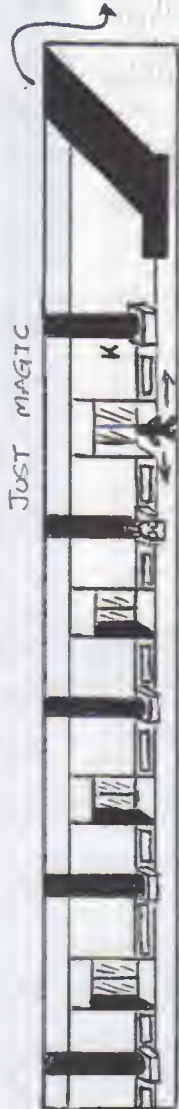
THE REAL BIG SHOE



ΤΟ ΙΔΙΟ ΓΕΝΕ



JUST MAGIC



ΤΟ ΙΔΙΟ ΓΕΝΕ

MARGE



Μαζέψτε Τον χαρτί από το κεφάλι και πετάξτε τους πόδια, επάνω.



= ΗΛΕΚΤΡΙΚΕΣ ΣΚΑΛΕΣ



= ΚΟΥΒΑΣ

Z

= ΖΩΗ

A = ΕΞΟΓΗΝΟΣ



= ΑΝΕΛΚΥΣΤΗΡΑΣ



= ΤΡΟΧΟΣ ΠΟΥ ΑΝΑΠΗΔΑΕΙ

K = ΚΑΠΕΛΟ



= ΚΙΝΟΥΜΕΝΟΙ ΤΟΙΧΑ

Π = ΠΑΠΟΥΤΣΙ



TIPS + TRICKS

Μήπως έχετε βαρεθεί να χάνετε στα αγαπημένα σας παιχνίδια; Μήπως θέλετε ένα χεράκι βοηθείας; Αν ναι, τότε ρίξτε μια ματιά στις επόμενες σελίδες. Σίγουρα, θα βρείτε κάτι που σας ενδιαφέρει...

PC

X-WING

Ξεκινάμε ουτόν τον μήνα με μιο οπό τις μεγαλύτερες κυκλοφορίες της χρονιάς. Το tip έρχεται κατευθείαν μέσα οπό το γραφείο του περιοδικού, και σας βοηθάει σε δύο πρόγμοτο. Το θέμο είναι οπλό. Όταν φτιάχνετε έναν καινούργιο πιλότο, το παιχνίδι σώνει όλο του τα χαρακτηριστικά σε ένο ορχείο που έχει κοτόληξη .PLT. Δηλοδή, εόν έχετε ένον πιλότο που ακούει στο όνομα NICK, στο δίσκο σας, στο directory του X-Wing, θο βρείτε ένο ορχείο με το όνομα NICK.PLT.

Αν αντιγράψετε το αρχείο ουτό είτε σε μια δισκέτα, είτε σε κάποιο άλλο directory του δίσκου, θα μπορέσετε νο "ασφαλίσετε" τον πιλότο σας. Πως το κάνετε ουτό; Απλά, αν χάσετε, αντί νο κάνετε revive στον πιλότο, ξαναβάλτε το πρώτο αρχείο (ουτό που αντιγράψατε) πόλι μέσο στο directory του X-Wing. Ο πιλότος σας, θα ξανοβγεί στην επιφόνειο με όλο το score που είχε όταν κάνατε το οντίγραφο. Θυμηθείτε μόνο να κάνετε τα οντίγραφο συχνά, γιοτί ολλιώς θο είναι άδικος κόπος. Ολο ουτά, ήτον το πρώτο μέρος του tip.



Το δεύτερο, είναι επίσης οπλό και χρήσιμο. Οπως θο ξέρετε, το παιχνίδι σας αφήνει νο επιλέξετε τους συνπιλότους σας, ανάμεσα οπό ουτούς που υπάρχουν στο δίσκο σας. Αν δεν έχετε κάποιον, τότε θα βόλει μόνο του κάποιους ορχάριους.

Αν όμως εσείς έχετε προχωρήσει το παιχνίδι, και έχετε πόρει ένο κόρο μετόλλιο, κάντε το εξής οπλό (ότον είστε στο DOS):

COPY NICK.PLT JOHN.PLT. Σημειώστε ότι το ονόματα είναι ενδεικτικό, και μπορείτε να βόλετε ότι θέλετε εσείς.

Με ουτό, θο πόρετε τον πιλότο NICK και θο φτιάξετε ένον ολόιδιο με το όνομα JOHN. Αυτό το κάνετε όσες φορές θέλετε με όσο ονόματα θέλετε. Τώρα, μόλις ξεκινήσετε το παιχνίδι, μπορείτε να επιλέξετε οποιονδήποτε οπό τους κοινούργιους σας πιλότους, γιο να ποίξετε και επίσης όποιον ή όποιους θέλετε για νο σας βοηθούν στις οπιστολές σας. Αυτά τα ολίγο. Ουφ!

BLUES BROTHERS

Εάν έχετε το EOL, μπορείτε να κάνετε

τη ζωή σας πια εύκαλη με τα ακόλουθα:

Για άπειρες ζωές, παίξτε με την διεύθυνση b4bf.

Για άπειρη ενέργεια, παίξτε με την διεύθυνση b4b0.

TITUS THE FOX

Ζητάτε και ξαναζητάτε κωδικούς. Ορίστε λοιπόν οι κωδικαί για τα επίπεδα 3 έως 14.

ΕΠΙΠΕΔΟ ΚΩΔΙΚΟΣ

3 E963
4 D2C7
5 A58F
6 4B1F
7 963E
8 2C7D
9 58FA
10 B1F4
11 63E9
12 8FA5
13 1F4B
14 7D2C

PCMAN

Άλλο ένα tip για άσους έχουν τα EOL. Για άπειρες ζωές σε αυτά τα παιχνίδια, ρίξτε μια ματιά στην διεύθυνση 16b0.

EYE OF THE BEHOLDER 2

Κάντε Aid στους χαρακτήρες σας και μετά Dispell Magic. Θα παρατηρήσετε ότι τα Hit Points θα ξεπερνάνε τα βασικά Hit Points του χαρακτήρα. Αν τα επαναλάβετε πολλές φορές, τότε δεν θα αντιμετωπίζετε προβλήματα με δύσκαλα τέρατα.

DEFENDER OF THE CROWN

Φαίνεται πως παλαιά παίζουν ακόμα τα παιχνίδια αυτά, αφού και τηλέφωνα μας παίρνετε και γράμματα μας στέλνετε. Δείτε λοιπόν το ακόλουθο:

Για να κερδίσετε στην κανταραμαχία, κάντε τα εξής:

Στον πρώτο αντίπαλο, κάντε 1 κάτω, 7 αριστερά.

Στον δεύτερο, 3 κάτω, 7 αριστερά.

Στον τρίτο 5 κάτω, 7 αριστερά.

Μετά από αυτά, τα πρωτάθλημα είναι δικά σας άπως επίσης και ο σεβασμός άλλων των καταίκων και αρχόντων της χώρας.

Τέλος, αν έχετε πρόβλημα με τα χρήματα σας και αν έχετε τα EOL, ιδαύ μια πολύ καλή διεύθυνση που μπορείτε να πειράξετε: 447a DS.

AMIGA

Πολλά tips για Amiga αυτόν τον μήνα, και τα περισσότερα είναι των αναγνωστών.

Ας αρχίσουμε όμως.

SUPER CARS 2

Επειδή το είδαμε να κυκλοφορεί και να παίζεται εκτενώς τώρα τελευταία, ορίστε ένα tip:

Αντί για τα ονόματά σας, δώστε για ταν πρώτα παίκτη WONDERLAND και για τον δεύτερο THE SEAR. Θα δείτε ωραία πράγματάκια.

TRODDLERS

Είναι ruzzle game και ίμε άλλα λόγια χρειάζεται κωδικούς. Ορίστε λοιπόν:

ΕΠΙΠΕΔΟ ΚΩΔΙΚΟΣ

40 FIRSTGUNS
60 LOOSEM
72 RUMBLEHOT
80 RAINDROPS
88 GOODLUCK
99 HEAVYDUTY

HOLLYWOOD POKER PRO

Να γδύνεις καπέλες σε STRIP POKER είναι πρώτον ωραίο και δεύτερο δύσκαλο. Ετσι, ο φίλος μας BLACK-DETH, μας έστειλε ένα tip για το H.P.P. που σας βοηθά να γδύνετε τις κοπέλες γρήγορα - γρήγορα. Ιδού:

Στην οθάνη που επιλέγετε κοπέλα, διαλέξτε αυτήν που είναι δεξιά. Αφού αρχίσει η παρτίδα, μόλις γίνει η μοιρασιά έτσι και η κοπέλα πριν κάνει οτιδήποτε ποντάρει το μεγαλύτερο πασό, τότε μπλοφάρει. Εσείς μετά από αυτήν την κίνηση, ποντάρτε το μικρότερο

πασά. Αν αυτή δεν αλλάξει στάση, παντάρτε και εσείς τα μεγαλύτερο ποσά. Μετά από αυτά θα συνεχίσει ένας σιδηρόδρομος από παννταρίσματα. Ίσως πει "I DROP" ή "I CALL". Ετσι και πει "I DROP" καλώς, ετσι και πει "I CALL", τότε υπάρχουν αι εξής περιπτώσεις:

1. Να αλλάξει 1 χαρτί
2. Να αλλάξει 2 χαρτιά
3. Να αλλάξει 3 χαρτιά
4. Να αλλάξει 4 χαρτιά
5. Να αλλάξει 5 χαρτιά
6. Να μην αλλάξει χαρτιά

Αν προσφέρει κάποιο ρούχα της και ακολουθήσει την περίπτωση 1, τότε 99% μπλοφάρει. Αν δεν προσφέρει κάποια ρούχα και ακολουθήσει την περίπτωση 1, ίσως έχει 2 διπλές, 4 όμοια, ή 4 συνεχόμενα. Αμα τύχει κάτι τέτοιο, μην πείτε I DROP, αλλά I STAY ή I CALL.

Αν ακολουθήσει την περίπτωση 2, τότε πείτε αμέσως I STAY, εκτός αν έχετε μια "δυνατή" τριπλή ή κάτι ανώτερο.

Αν ακολουθήσει την περίπτωση 3, και έχετε μια δυνατή διπλή ή κάτι παραπάνω, ποντάρτε. Αν όχι, πείτε I STAY ή I CALL.

Αν ακολουθήσει την περίπτωση 4, και έχετε οποιαδήποτε διπλή, ποντάρτε. Αν δεν έχετε τίποτα, πείτε I STAY ή I CALL.

Αν ακολουθήσει την περίπτωση 5, κάνετε ότι και στην προηγούμενη περίπτωση.

Αν ακολουθήσει την περίπτωση 6, και έχει πρσφέρει κάποιο ρούχο, ισχύει ότι και για την πρώτη περίπτωση. Αν όχι πείτε αμέσως I STAY ή I CALL.

Αφού γδύσετε την πρώτη κοπέλα, πηγαίνετε στην αμέσως αριστερά. Και σε





αυτήν, ισχύουν το ίδιο με την προηγούμενη.

Τέλος, γιο νο κλείσουμε, όπως λέει ο φίλος μας, ΠΟΤΕ μην κόνετε DROP, γιοτί αλλιώς θα βγείτε χαμένοι. Αυτά το ολίγα και καλό παιχνίδι.

FLASHBACK

Κοι περνόμε σε ένα πραγματικό εκπληκτικό παιχνίδι. Οι κωδικοί για το level EASY, είναι οι εξής:

ΕΠΙΠΕΔΟ ΚΩΔΙΚΟΣ

- 2 LOUP
- 3 CINE
- 4 GOOD
- 5 BIOS
- 6 HALL

AMSTRAD CPC

NARCO POLICE

Γράψτε "dir" και θα δείτε όλες τις εντολές που διαθέτετε. Με G1, G2, G3 περνάτε στο οντίστοιχο group. Με M1, M2, M3 ρίχνετε missiles.

B.A.T.

Στην οίθουσο ηλεκτρονικών παιχνιδιών, μην παίξετε με αυτόν που σος προκολεί. Ποίξετε μόνοι σος ένα παιχνίδι. Προσοχή, πρέπει τουλόχιον την πρώτη φορά νο βρείτε το σωστό σχήμοτο. Μετά κάντε SEARCH και θα βρείτε τα πάντα. Μετά ξανακάντε SEARCH και θα βρείτε πάλι τα πάντα. Μετά κόντε SEARCH και ... (το γνωστά). Αυτό γίνεται όοες φορές θέλετε.

PRINCE OF PERSIA

Το φίλτρο, το οποία σος δίνουν ένα οκόμα τριγωνόκι ενέργειος, βρίσκοντο στο 2ο, 4ο, 7ο, 9ο επίπεδο.

LASER SQUAD

Εκπληκτικό το παιχνίδι και απλό το tip. Απλά, παίρνετε πάντα χειροβομβίδες. Είναι πάρα πόρα πολύ πιο ακριβείς και πόρο πόρα πολύ αποτελεσματικές.

SHADOW OF THE BEAST

Στην αρχή του παιχνιδιού και καθώς κοττευθήνεστε προς το αριστερά για

νο μπείτε στο HOME, θα παρατηρήοτε ότι λίγο πριν χάνετε μια ζωή σε κόποιο σημείο λόγω bug του προγράμμοτος.

Αν λοιπόν μόλις σκοτώσετε το 3ο πουλί που έρχεται κοτοπόνω σος αρχίοετε να κάνετε ουνέχειο όλμοτο, θα δείτε ότι δεν πρόκειται να χόοετε τη ζωή.

ENDURO RACER

Στην πρώτη πίστο, στην εκκίνηση, ον ποτήσετε ταυτόχρονα όλο το function και το cursor keys, τότε μέχρι το τέλος της τρίτης πίστας θα πηγαίνετε με μέγιστη τοχύτητα χωρίς να σος πειράζει κανείς. Προσοχή μόνο να μην πατήσετε κανένα άλλο πλήκτρο μέχρι το τέλος της πίστος γιοτί το tip θα στομοτήοει νο λειτουργεί.

LEMMINGS

Ο κωδικός για την 60η πίστο, που είναι και η τελευταία του παιχνιδιού, είναι ο εξής: HMFIBINMFJ.

Χαρείτε απεριόριστο.

HERO QUEST

Ενο tip γιο το παιχνίδι της Gremlin. Πηγαίνετε στην οποστολή "THE STONE HUNTER". Φύγετε αμέσως μόλις βγείτε στην οποστολή και έχετε 100 χρυσά. Ξονακάντε το και θα γίνετε πλούσιοι.

CISCO HEAT

Αν κοτά τη διάρκεια του παιχνιδιού πατήσετε ταυτόχρονα F1, F2, F4 και F5, περνάτε στο επόμενο επίπεδο.

MASTER SYSTEM

ALIEN STORM

Για να μην χόοετε μιο ζωή ότον ελέγχετε το sprite του robot και πέοει κάτω κόντε την special κίνηση και θα οναοτηθεί. Ποίός τη χάρη σος.

ALEX KIDD IN MIRACLE WORLD

Τρίο tips γιο το παιχνίδι ουτό.

1. Στη λίμνη FATHOM, αφοú οκοτώοετε το πρώτο χταπόδι που οτέκεται μέσο σε ένα δοχείο, βόλτε τον ALEX στο οτόμιο του δοχείου και ποτήστε το down δύο φορές.

2. Στο κόκκινο βουνό για να αποκτήοετε εύκολα την μπόλα της τηλεπάθειας εύκολο, κόντα τα εξής:

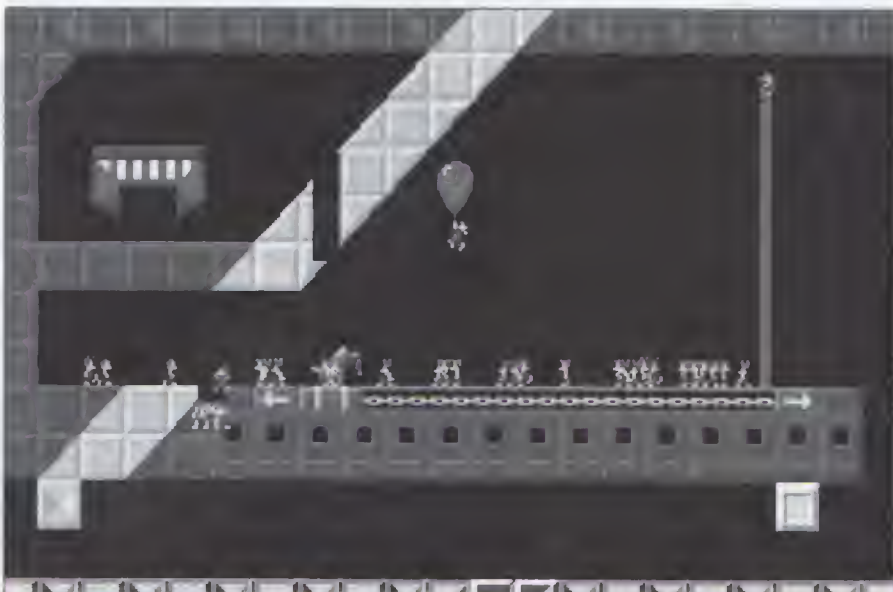
Χτυπήστε το κοντινό τετράγωνο της νεκροκεφαλής και η τρύπα θα ανοίξει πιο πολύ. Μπείτε μέσο και αφοú πάρετε την μπάλα της τηλεπόθειας, προχωρήστε πιο βαθιό και η τρύπα θα ανοίξει οπό την άλλη μεριά για να βγείτε.

3. Στο τέλος ότον βρίσκεοτε στο δωμότιο με το πέντε τετράγωνα, πρέπει να τα ποτήσετε με την εξής σειρά: Ηλιος, κύμοτο, φεγγάρι, οστέρι, ήλιος, φεγγάρι, κύματα, δοχείο, οστέρι, δοχείο.

SUPER NES

PUSH OVER

Επειδή μέχρις οτιγμής είστε καλά παιδιό, ορίστε οι κωδικοί για τα πρώτα 25





επίπεδα. Αν πορομείνετε καλά ποιδιά, θο σος δώσουμε και τους υπόλοιπους.

ΕΠΙΠΕΔΟ ΚΩΔΙΚΟΣ

1 00512
2 01536
3 01024
4 03072
5 03584
6 02560
7 02048
8 06144
9 06656
10 07680
11 07168
12 05122
13 05634
14 04610
15 04098
16 12290
17 12802
18 13826
19 13314
20 15362
21 15878
22 14584
23 14342
24 10246
25 10758
Το ολίγα.

JAMES BOND JUNIOR
Οι οποροίτητοι κωδικοί:

ΕΠΙΠΕΔΟ ΚΩΔΙΚΟΣ

2 0007
3 3675
4 9025
5 1813

LEGEND OF ZELDA

Αυτό που ακολουθεί, δεν είναι ακριβώς tip. Για την ακρίβεια, ον δεν προσέξετε, μπορεί και να χόσετε. Πάντως, ον θέλετε νο γελόσετε, κόντε το εξής: Μόλις δείτε κάποιο κοτόπουλο στο δρόμο, βορέστε το ολύπητο (οφήστε τους οικόλογους νο λένε ότι θέλουνε). Αν το βορέσετε αρκετά, θο δείτε ένα τσούρμο οικόλογους (ψέματα - κοτό-



"Νίκο πράγματι δεν θα μάθουμε το όνομά σου"

πουλο είναι) νο σος ορμόνε με πολύ απειλιτικές διοθέσεις. Αν σος βαστόει, καθήστε να δείτε τι γίνεται. Αν δεν έχετε τα κότσιο φύγετε γρήγορα.

SUPER MARIO KART

Αν νομίζετε πως οι πίστες είναι πολύ μικρές, μπορείτε νο τις μεγαλώσετε. Για την ακρίβεια, μπορείτε νο μικρύνε-

τε τον εαυτό σος και έτσι νο μεγαλώσουν οι πίστες. Αν θέλετε νο κόνετε τα ποραπάνω, κόντε το ακόλουθο: Κροτήστε πατημένο το πλήκτρο Υ και στην οθόνη επιλογής χοροκτήρα, ποτήστε το πλήκτρο Α.

MEGA DRIVE

STREETS OF RAGE 2

Στο παιχνίδι αυτό, υπάρχει μιο special οθόνη, στην οποίο μπορείτε νο επιλέξετε πολλό κολά προγμοτάκια. Αν έχετε 2 joypads, κόντε το ακόλουθο:

Μόλις εμφανιστεί η οθόνη των τίτλων, ποτήστε START στο δεύτερο joystick. Θα βγείτε σε μιο οθόνη, όπου μπορείτε νο επιλέξετε αριθμό ποικτών κλπ. Μετακινήστε τον κέρσορο (πάντα με το δεύτερο joystick) μέχρι νο φτόσει στην επιλογή options και πατήστε το πλήκτρο Α και Β τουτόχρονο. Κροτώντας το πατημένο, πίεςτε το πλήκτρο START. Θα εμφανιστεί μιο διοφορετική τελείως οθόνη, στην οποίο επιλέγετε πόσες ζωές θέλετε, το επίπεδο που θα παίξετε και δύο καινούργια επίπεδο δυσκολίας, το Very Easy και Mania.

LIGHTNING FORCE

Αν νομίζετε ότι το παιχνίδι αυτό είναι πολύ δύσκολο και αν χάνετε όλο το σκόφη σας γρήγορα, τότε κόντε το εξής:

Μόλις τελειώσει η εισογωγή και εμφανιστεί το μήνυμα "Press Start", πατήστε ταυτόχρονο τα πλήκτρα Α και START. Θο βγείτε σε μια οθόνη με επιλογές. Πηγοίντε στην επιλογή των πλοίων, και βόλτε τον αριθμό σε 0. Ξοκινήσε το παιχνίδι και θο έχετε 99 σκάφη.

GAME BOY

BURAI FIGHTER DELUXE

Κωδικοί για το παιχνίδι, από τον φίλο μας Κώστο Σπυρόπουλο:

LEVEL: EAGLE

ΕΠΙΠΕΔΟ ΚΩΔΙΚΟΣ

2 HGKM
3 CPFG
4 JJCM
5 DKLF



LEVEL: ALBATROSS

ΕΠΙΠΕΔΟ ΚΩΔΙΚΟΣ

- 2 HGMC
- 3 BMHB
- 4 DGBF
- 5 JGJH

LEVEL: ACE

ΕΠΙΠΕΔΟ ΚΩΔΙΚΟΣ

- 2 GBHL
- 3 MHCB
- 4 CDMN
- 5 KDPG

Ο Κώστας, λέει επίσης ότι υπάρχει και ένα κρυμμένο level, που ττο παίζετε μόνο εάν έχετε τελειώσει το Ace. Οι κωδικοί του είναι οι εξής:

LEVEL: ULTIMATE

ΕΠΙΠΕΔΟ ΚΩΔΙΚΟΣ

- 1 GDCP
- 2 LMCS
- 3 CCHL
- 4 HFKP
- 5 BNGN



DUCK TALES

Όταν είστε στον Αμαζόνιο και συναντήσετε για δεύτερη φορά τον πιλότο σας Quack, ακολουθήστε την παρακάτω διαδρομή, για να φτάσετε συντομότερα και ακίνδυνα στον αρχηγό του level:

επάνω, πηδήξτε δεξιά στο τούβλο που εξέχει, πηδήξτε αριστερά επάνω στον τοίχο, αριστερά, επάνω με το σκοινί μέχρι να βρείτε τοίχο, δεξιά και κάτω στο άνοιγμα που θα βρείτε.

SUPER MARIO LAND 2

Τελειώστε το πρώτο επίπεδο του Mario Zone. Μετά ξαναπηγαίνετε πίσω στο



επίπεδο και όταν φτάσετε στη μέση, θα δείτε ένα καμπανάκι, πάνω από κάτι παλούκια. Γίνετε bunny Mario, πηγαίνετε στο καμπανάκι και χτυπήστε το. Περάστε μέσα από το σωλήνα και νγείτε στην άλλη μεριά. Λίγο παρακάτω, υπάρχει μια κρυμμένη καρδιά που σας χαρίζει μια ζωούλα. Πάρτε την, πατήστε START και SELECT και ξαναμπίετο στο επίπεδο. Κάθε φορά που θα το κάνετε, θα παίρνετε και μια ζωούλα. Τώρα, μπορείτε να ταραξέτε το παιχνίδι.

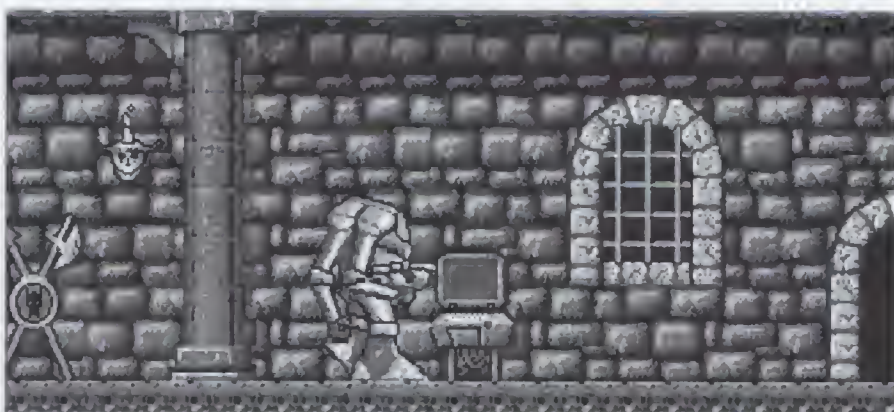
SPIDERMAN

Αν έχετε πρόβλημα όταν πολεμάτε με τον Hobgoblin στο δεύτερο level, καθήστε τέρμα δεξιά και αρχίστε να τον κλωτσάτε. Θα του αφαιρείτε ενέργεια, αλλά οι βόμβες του δεν θα σας πετυχαίνουν, με αποτέλεσμα να τον νικήσετε εύκολα.

Αυτός ο μήνας, ήταν ο μήνας των αναγνωστών. Το 90% των tips που είδατε, ήταν tips που μας στείλατε εσείς και

που δεν μπορούσαμε να μην τα βάλουμε. Τόσο κόπο κάνατε.

Πριν κλείσουμε λοιπόν, να ευχαριστήσουμε τους φίλους που έστειλαν τα tips: Γιάννη Παπαδόπουλο, Λεωνίδα Γαλάνη, Νίκο Μεγγούδη, Κώστα Σπυρόπουλο, Φώτη Νταγιάκο, Φώτη Τριανταφυλλίδη, Δημήτρη (που ξέχασε το επώνυμό του και δεν το έγραψε) και ιδιαίτερα τους ZERO BOYS TEAM, τον Αντώνη Δημητρακόπουλο και τον BLACKDETH, του οποίου θα βρείτε μια φωτογραφία να τριγυρνάει στις σελίδες των tips. Ιδίως όμως, οι ZERO BOYS, ήταν λίγο άτυχοι γιατί όταν ήρθε ο φάκελος με τα tips που έστειλαν, το τεύχος 36 είχε τελειώσει και δεν προλαβαίναμε να κάνουμε τίποτα. Από την άλλη, ο Αντώνης έστειλε τη μεγαλύτερη συλλογή tips που ήρθε ποτέ από αναγνώστη. 34 ολόκληρα tips!!! Εύγε Αντώνη και χαρά στο κουράγιο σου. Όπως καταλαβαίνεις βέβαια, δεν μπορούμε να τα δημοσιεύσουμε όλα και γι' αυτό επιλέξαμε κάποια.



THOMAS SOFT

COMPUTER & SOFTWARE

COMMODORE

AMIGA 500 PLUS + 1.3	90.000
AMIGA 600 + 1.3	115.000
AMIGA 1200 + 1.3	150.000
AMIGA 2000 + 1.3 + SCSI CONTROLLER? ?	
AMIGA 3000 - 4000	CALL
POWER SUPPLY FOR AMIGA	12.000
KEYBOARD FOR AMIGA 2000	12.000
TV MODULATOR	11.000
MOUSE AMIGA COMMODORE	6.000

ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ ΑΝΑΛΩΣΙΜΑ

MNHMEΣ	2MB	AM600/1200
MNHMEΣ	4MB	AM600/1200
DRIVES	AM/AT	
SOUND SAMBER		AM/AT
SOUND BLASTER	PRO	PC
ΤΡΟΦΟΔΟΤΙΚΑ	AMIGA	12.000
ΦΙΛΤΡΑ ΘΘΟΝΩΝ		ΑΠΟ....7.000
JOYSTICKS ΓΙΑ	AM/AT/PC	
ΔΙΣΚΕΤΟΘΗΚΕΣ		ΑΠΟ....1.500
ΚΑΛΩΔΙΑ ΟΛΩΝ ΤΩΝ ΤΥΠΩΝ Η/Υ		
ΚΑΘΑΡΙΣΤΙΚΑ-ΔΙΣΚΕΤΕΣ-MOUSE PAD- PRINTERS		

GAMES

ULTIMA UNDERWORLD	PC
STRIKE COMMANDER	PC
SPACE QUEST V	PC
X WING	PC
PREHISTORIK II	PC
V FOR VICTORY	PC
NIGEL MANSHELL WORLD CHAMP	PC
FREDDY FARKAS	PC
FLASHBACK	PC
DOGFIGHT	PC
STREET FIGHTER II	PC/AM/AT
ENTITY	AM
CREATURES	AM
TROLLS (1200)	AM
SUPER FROG	AM
TETRIS PRO	AM
CHUCK ROCK II	AM
BODY BLOWS	AM

ALFA-4 PC'S

386 SX/33 MHZ	175.000
386 DX/40 MHZ	185.000
486 DX/40 MHZ	320.000
486 DX/50 MHZ	410.000

ATARI

ATARI 1040 STE	128.000
ATARI 520 STE	115.000

ΣΟΛΩΜΟΥ 30 ΑΘΗΝΑ
ΤΗΛ.(01) 3632551 - 3615362

Spell Shop



ΤΟΥ Γ. ΓΡΙΒΑ

Aγαπητοί φίλοι adventurers... η στήλη Spell Shop αυτού του μήνα ίσως σας θυμίσει έντονα Talk show (ξέρετε από αυτά που γίνονται στην τηλεόραση και το ραδιόφωνο). Αυτό συμβαίνει γιατί καταφέραμε να σας παρέχουμε κάτι που δεν έχει ξαναγίνει από ανάλογο περιοδικό του χώρου. Στις επόμενες σελίδες θα δείτε δύο συνεντεύξεις που σίγουρα θα διαβάσετε με μεγάλο ενδιαφέρον. Επισκευτήκαμε τα γραφεία της Sierra στις Η.Π.Α. και μιλήσαμε με την Roberta Williams... Και όχι μόνο αυτό!!! Επισκευθήκαμε και τα γραφεία της S.S.I. και μιλήσαμε με την ομάδα που είναι υπεύθυνη για το Eye Of The Beholder III. Αλλά ας μην μακρυγορούμε... ο χρόνος κυλάει συνεχώς.

Πριν σας δείξουμε τι μας είπαν οι φιλικότατοι adventurers των εταιριών Sierra και S.S.I. καλό θα ήταν να δούμε και κάποιες κυκλοφορίες μελλαντικές που σίγουρα (άπως βλέπετε και από τις εικόνες) θα ταραξουν τον χώρο των adventures. Αρχικά να παύμε για τα καινούρια παιχνίδια της Westwood που αναμάζεται "Lands Of Lore". Μόνο από τις εικόνες που είδαμε βέβαια δεν μπορούμε να κρίνουμε τα playability και τους γρίφους, αλλά τουλάχιστον στα θέμα των γραφικών οι προγραμματιστές της Westwood έχουν κάνει φαβερή δουλειά (όπως πάντα άλλωστε). Αυτά που θα ήθελα να επισημάνω είναι ότι η εν λόγω εταιρία έχει αποκτήσει ένα στυλ στα γραφικά με τα οποία αναγνωρίζεται αμέσως. Η Sierra επίσης μας έστειλε κάποιες εικόνες από τα Ecoquest 2: Lost Secrets Of The Rainforest. Τα παιχνίδια είναι πολύ καλά (τουλάχιστον όσα είδαμε από τα demo) και μας άφησε κατάπληκτους. Στα επόμενα τεύχος θα σας παρουσιάσουμε μια πιο εκτενέστερη παρουσίαση του παιχνιδιού. Μέχρι τότε λοιπόν υπαμνή. Αυτά για τα νέα των εταιριών στα θέμα των παραγωγών που εταυμάζονται. Τώρα όμως ας δούμε τις συνεντεύξεις των ιδίων εταιριών.

Η **Roberta Williams** λοιπόν ήταν πολύ φιλική μαζί μας και στην συζήτηση που είχαμε μαζί μας είπε τα εξής:

Ερώτηση : Ας πάρουμε τα πράγματα από την αρχή. Πως ξεκινήσατε να ασχολείστε με την βιομηχανία των υπαλαγιστών; Πιστεύατε ότι τα παιχνίδια σας και γενικά η εταιρία σας θα γινάταν τόσο μεγάλη;

Απάντηση : Ασχολούμαι με υπαλαγιστές εδώ και 18 χρόνια, από την στιγμή που ο άντρας μου Ken ήταν προγραμματιστής υπαλαγιστών. Συνήθιζα να περνάω τον καιρό μου στα γραφεία των εταιριών για τις απαιτήσεις δούλευε και να τον βοηθώ. Τον βοηθούσα να φαρτώνει προγράμματα, να αλλάζει tapes ή Disk drives. Είχα μάθει και προγραμματισμό εκείνη την επαφή και μάλιστα δούλευα σαν αρχάριος προγραμματιστής για μια εταιρία στα Los Angeles που παύαυσε μπαχαρικά. Όσων αφορά την Sierra όμως, ο Ken και εγώ την ιδρύσαμε το 1980 όταν σχεδίασα ένα adventure που αναμαζάταν Mystery House. Ήταν γραμμένο για Apple II. Ήταν το πρώτο graphic adventure στην ιστορία. Εγώ το δημιούργησα και έκανα τα γραφικά και ο Ken το έκανε πρόγραμμα. Βάλουμε μια μικρή αγγελία σε ένα περιοδικό υπαλαγιστών και περιμέναμε ανταπόκριση. Εκείνη την επαφή δεν είχαμε φανταστεί ότι αυτή η εταιρία δύο ατόμων θα γινάταν τόσο μεγάλη - στην πραγματικότητα ναμίζαμε ότι θα παρέμενε πάντα με δύο υπαλλήλους. Σκε-

φτήκαμε ότι αν παυαύσαμε αρκετά παιχνίδια έτσι ώστε να έχουμε κάποια οικονομική άνεση, ζώντας παράλληλα στα βουνά της California, θα είμασταν ευτυχισμένοι. Βέβαια τώρα ζούμε άλαιο στα βουνά της California αλλά μαζί με εμάς και άλλοι 600 υπάλληλοι.

Ε : Σε μια βιομηχανία που κυριαρχεί τα αντρικά φύλλα υπήρχε κάποια απαξίωση προς εσάς; Γιατί δεν ασχολούνταν οι γυναίκες με αυτόν τον τομέα;

Α : Πατέ δεν αντιμετώπισα απαξίωση. Αυτό μάλλον εξηγείται από την σχέση μου με τον Ken που είναι πολύ καλός προγραμματιστής και συγχρόνως πρόεδρος της εταιρίας. Αλλά πιστεύω ότι ο λόγος ήταν ότι τα παιχνίδια μου



παυαύσαν και φυσικά όταν είναι κάποιος καλός σε μια δουλειά λαμβάνει και τον ανάλογο σεβασμό. Για τις γυναίκες που ασχολούνται με αυτά τον τομέα, συμβαίνει γιατί τα παιχνίδια γενικά απευθύνονται στα ανδρικά αγοραστικά καινά. Είναι πολύ δύσκολο για μια γυναίκα να κατασκευάσει ένα adventure για άνδρες. Όταν σχεδιάζω ένα παιχνίδι προσπαθώ να μην κλείνει προς ένα φύλλο, απλώς να έχει μια καλή ιστορία. Ναμίζω ότι από την στιγμή που υπάρχουν όρια στα παιχνίδια που σχεδιάζω και οι άντρες και οι γυναίκες μπαίνουν να τα απαυάσουν.

Ε : Παια είναι τα πόστα σας μέσα στην Sierra;

Α : Η θέση μου στην εταιρία είναι Director Of The Board και ανεξάρτητη Game Designer.

Ε : Δουλεύετε σε κάποια σχέδια με τον άντρα σας;

Α : Όχι πια. Τα τελευταία πραιάν που δούλεψα μαζί με τον Ken ήταν τα King's Quest VI στα οποία δημιούργησε την εισαγωγή. Από τότε ο Ken δεν



έχει ελεύθερο χρόνο για προγραμματισμό. Τώρα το μόνο που κάνει είναι να διευθύνει την εταιρία!

Ε : Η σειρά King's Quest ήταν η πιο δημοφιλής από τα παιχνίδια σας. Η σειρά τελειώνει ή μήπως θα ακολουθήσουν και άλλα... ίσως ένα King's Quest 7;

Α : Πάντα θα υπάρχει ένα King's Quest αν αρέσει στον κόσμο. Οπωσδήποτε θα υπάρξει King's Quest 7, αλλά θα κυκλοφορήσει τουλάχιστον γύρω στα Χριστουγεννα 1994, ίσως και αργότερα.

Ε : Μπορείτε να δώσετε στους ανα-

γνώστες μια χρονολογική σειρά με την οποία ξεκινάτε την δημιουργία ενός παιχνιδιού; Φτιάχνετε το σενάριο πρόχειρα και μετά προσθέτετε τους γρίφους ή μικρά κομμάτια τα οποία ενώνετε στην συνέχεια;

A : Όταν γράφω ένα παιχνίδι, το πρώτο που κάνω είναι να βρω μια μικρή ιστορία... τα adventures ξέρετε ότι πρέπει να είναι οριοθετημένα σεναριακά. Όταν ξέρω σε γενικά πλαίσια την ιστορία γράφω το σενάριο μέχρι 50 σελίδες σαν να έχω γράψει μια μικρή νουβέλα. Τότε αρχίζω να φτιάχνω τον "κόσμο" στον οποίο εξελίσσεται η ιστορία. Αυτό γίνεται

μέχρι το τέλος. Δεν είναι καλό να κάνεις τρελλές αλλαγές όσο ο σχεδιασμός του προγράμματος εξελίσσεται. Ένας καλός σχεδιαστής ξέρει τα όρια που δεν πρέπει να περάσει, ξέρει τι θέλει και προσκολλάται στο αρχικό σχέδιο όσο αυτό είναι δυνατό. Ένα σχέδιο είναι ή καλό ή άσχημο. Πολύ λίγες είναι οι στιγμές που θα μπορέσει ένας σχεδιαστής να κάνει ένα κακό σενάριο να γίνει καλό. Το King's Quest VI μας πήρε γύρω στους 14 μήνες από τον σχεδιασμό μέχρι τις αποστολές.

E : Ποια είναι τα σχέδια σας για τον ερχόμενο χρόνο; Πιστεύετε ότι τα μηχανήματα με CD θα κυριαρχήσουν; Θα φτιάξετε εκδόσεις για CDI ή CDTV;

A : Το επόμενο σχέδιο είναι ένα παιχνίδι τρόμου για CD. Ο τίτλος προς το παρόν είναι Phantasmagoria. Θα χρησιμοποιεί 3d rendered γραφικά που θα βασίζονται σε ηθοποιούς και σε ένα μηχάνημα Silicon Graphics Workstation. Θα έχει από την αρχή χρησιμοποιώντας τους ηθοποιούς ομιλία. Είναι προγραμματισμένο να κυκλοφορήσει τον Μάρτιο 1994. Φυσικά και βλέπω τα CD να κυριαρχούν αλλοιώς δεν θα δούλευα την ιστορία σε CD. Προς το παρόν, η Sierra δεν έχει προγραμματίσει παιχνίδια για CDI ή CDTV.

E : Με τι ασχολείστε για να ξεκουραστείτε από τους υπολογιστές;



με τον σχεδιασμό ενός χάρτη με τις τοποθεσίες. Σε αυτές σκέφτομαι ποιοι γρίφοι θα αρμόζουν με το κάθε ένα μέρος και γενικότερα στο σενάριο. Στην συνέχεια αρχίζει ο πιο τυπικός σχεδιασμός ακολουθώντας το σενάριο και τον χάρτη από την αρχή ως το τέλος. Μετά δημιουργούνται τα γραφικά, το animation, ο προγραμματισμός, το κείμενο και τέλος η μουσική και τα ηχητικά εφέ. Τελειώνουμε την διαδικασία στέλνοντας το σχεδόν έτοιμο παιχνίδι στους play testers ενώ παράλληλα το ελέγχουμε και εμείς.

E : Όταν δημιουργείτε ένα παιχνίδι σκεφτόσαστε την ιστορία ή λαμβάνετε υπόψιν σας και τις απαιτήσεις του μηχανήματος;

A : Φυσικά και λαμβάνω υπόψιν μου τις δυνατότητες των μηχανημάτων... για να μην φτιάξω κάτι που δεν μπορεί να γίνει. Επίσης το σκέφτομαι για να μην χρειαστεί να κάνω πίσω σε κάποιο θέμα. Τα σενάρια είναι πολύ ανοικτά. Μπορούν να ειπωθούν με πολλούς διαφορετικούς τρόπους. Παρτε για παράδειγμα τα βιβλία ή τον προφορικό λόγο... δεν έχουν καμία σχέση με την τεχνολογία. Μια καλή ιστορία δεν χρειάζεται την τεχνολογία... αυτή είναι το κερασάκι στην τούρτα.

E : Έχετε γράψει πολλά παιχνίδια. Υπάρχει κάποιο που είναι το αγαπημένο σας ή σας αρέσει να γράφετε γενικά μέσα σε κάποια αγαπημένα θέματα;

A : Το αγαπημένο μου παιχνίδι είναι το King's Quest IV, ίσως γιατί αναφέρεται στην Rosella. Έχω κάποια κοινά στοιχεία με την Rosella. Και, ουσιαστικά, η Rosella θα είναι ο βασικός ήρωας στο King's Quest VII.

E : Κατά πόσο αλλάζει ο σχεδιασμός ενός παιχνιδιού από την αρχή μέχρι το τελικό προϊόν; Πόσο καιρό χρειαστήκατε για το King's Quest VI;

A : Ένα παιχνίδι μπορεί να αλλάξει δραματικά ή και καθόλου, αναλόγως τον σχεδιαστή. Προσωπικά, πιστεύω ότι ένας καλός σχεδιαστής θα κάνει πολύ λίγες αλλαγές



A : Κάνω Aerobics, διαβάζω βιβλία, ταξιδεύω και πηγαίνω στον κινηματογράφο.

E : Είσαταν μια από τις πρώτες εταιρίες που βάλατε soundtrack ενός παιχνιδιού σε Cd. Υπάρχει πιθανότητα στο μέλλον να συνεργαστείτε με αστέρια της Pop/Rock για να σας γράφουν την μουσική;

A : Είναι πάρα πολύ πιθανό ή Sierra να συνεργαστεί με διασημότητες της Pop/Rock για να γράψουν την μουσική για κάποιο παιχνίδι. Στην πραγματικότητα το έχουμε ήδη κάνει. Στο Space Quest III, χρησιμοποιήσαμε μουσική που έγραψε για εμάς ο Bob Seibenberg των κλασικών Supertramp. Σκεφτόμαστε να χρησιμοποιήσουμε μουσική φτιαγμένη από τους Emerson, Lake and Palmer. Προσωπικά θα ήθελα να γράψει μουσική για εμάς ο Phil Collins. Μήπως τον ξέρει προσωπικά κανείς σας;

Πιστεύω ότι μάθατε αρκετά στοιχεία που δεν γνωρίζατε για τον τρόπο λειτουργίας της Sierra. Δεν θα μείνουμε όμως εκεί. Από την άλλη πλευρά βρίσκονται τα Role Playing Games. Αυτά τα παιχνίδια έχουν γίνει ταυτόσημα με την S.S.I. όπως τα adventures με την Sierra. Δείτε λοιπόν τι μας είπαν οι υπεύθυνοι για το Eye Of The Beholder III



σε αποκλειστική συνέντευξη που μας παραχώρησαν. Μιλάμε φυσικά για τους **David Lucca** και **Nicolas Beliaeff**.

Ε : Η κατάσταση στην Ευρώπη έχει ησυχάσει σχετικά με την διακοπή της συνεργασίας σας με την Westwood. Πόσο αρνητικά επιπρόσβασε την S.S.I.;

Α : Δεν μας επιπρόσβασε συμαντικά γιατί ξέραμε ότι η Westwood ήθελε να ανεξαρτητοποιηθεί και ότι βρίσκονταν σε διαπραγματεύσεις με την Virgin για τα μέλλον, αλλά απαγορευθήκαμε με το ότι δεν θα δουλεύαμε στα μέλλον ξανά μαζί. Είχαμε μια μακροχρόνια και επιτυχημένη συνεργασία για αρκετό καιρό.

Ήταν οι αγαπημένοι μας προγραμματιστές και ήταν λίγο σκληρό που τους χάσαμε.

Ε : Όταν τα δύο πρώτα παιχνίδια είχαν κυκλοφορήσει σε πια βαθμά τους επιπρόσβαζε;

Α : Όταν η Westwood ξεκίνησε να φτιάχνει το Eye I, είχαν ήδη κατασκευάσει πολλά προγράμματα για εμάς και τους είχαμε απόλυτη εμπιστοσύνη για την δημιουργία ενός παιχνιδιού με ποιότητα. Η S.S.I. σαν εταιρία πιστεύει ότι οι σχεδιαστές πρέπει να έχουν πάθος με την δουλειά τους και σχετικά με την Westwood τους είχαμε δώσει απόλυτη ελευθερία. Εμείς απλά βεβαιωθήκαμε ότι το παιχνίδι παιζόταν ευχάριστα... τα κυρίως στοιχεία που εκμεταλλεύτηκε η Westwood ήταν σχετικά με AD&D. Παρ'όλα αυτά ο David Lucca και ο George MacDonald πήγαν στα Los Angeles και πέρασαν αρκετές εβδομάδες παρακολουθώντας τα σχέδια και βοηθώντας όπου υπήρχαν προβλήματα.

Ε : Οι δικές τους μηχανές κερδίζουν τα μεγαλύτερα μέρη της δόξας. Τώρα αυτός ο κώδικας ανήκει στην S.S.I.;

Α : Ότι έχει σχέση με AD&D ανήκει στην S.S.I. Επειδή αριθμημένα σημεία χρειάστηκαν την επέμβαση της τεχνολογίας της Westwood έπρεπε να αλλάξουμε κάποια πράγματα. Ευτυχώς, επειδή είχαμε τα σχέδια στην οθόνη δεν δυσκολευτήκαμε καθόλου. Επίσης ο Phil Gorrow, προγραμματιστής της Westwood μας βοήθησε σε όλες τις απαρίες που είχαμε σχετικά με τον τρόπο λειτουργίας του Eye I. Αυτή η κατάσταση μας επέτρεψε να αναλύσουμε καλύτερα τα Eye II παλιό πριν αρχίσει να γίνεται ο κώδικας προγραμματισμού. Εκτός από τις αλλαγές προς το καλύτερο δεν θα φανεί διαφορά ανάμεσα στα παιχνίδια.

Ε : Πως θα είσατε σίγουροι ότι θα μπηρέσει να υπάρξει μια λαγκική συνέχεια τώρα που χρησιμοποιείτε άλλη ομάδα;



Α : Κάνοντας τα David Lucca να διευθύνει την ομάδα. Ο David ήταν Lead Tester για τα Eye I και πέρασε παλιό καιρό στην Westwood. Ήταν επίσης Associate Producer για το Eye II και πιστεύω ότι βοήθησε πολύ στα να γίνει επιτυχία. Τώρα σαν Associate Producer και σχεδιαστής του Eye III μπορεί να καταλάβει κάποια λάθη που μπορεί να γίνουν και να τα διορθώσει. Επίσης είναι αυθεντία στα θέματα AD&D και μπορεί να απαδώσει τα νέα τέρατα που εμφανίζονται στο Eye III πια έμπειρα. Ο David προσπάθησε να κατασκευάσει ένα πια μεγάλα και εξελιγμένα παιχνίδια που δεν θα ξεφύγει όμως από την ιδέα. Πιστεύω ότι τα καταφέραμε.

Ε : Μπαρείτε να μας πείτε για το σενάριο του παιχνιδιού και για τις καινοτομίες αν υπάρχουν; Τι πείρα από ανάλογα games έχει ο προγραμματιστής του;

Α : Τα Eye Of The Beholder III εξελίσσεται στο κόσμο της TSR που ονομάζεται Forgotten Realms. Τα σκηνικά είναι ταποθετημένα στα αρχαία ερήμια της πόλης Myth Drannor. Ήταν μια από τις μεγαλύτερες πόλεις στην επαχή της. Μια πόλη όπου τα elves και οι άνθρωποι ζούσαν αρμονικά. Αυτό μέχρι την στιγμή που μια φαβερρά κακή αντότητα πήγε στην πόλη και προσπάθησε να την κατακτήσει χρησιμαποιώντας ένα στρατό από κακά πλάσματα. Η πόλη έπεσε τελικά αλλά έχοντας δώσει μεγάλα χτυπήματα στον αντίπαλο στρατό. Η πόλη δεν κατακτήθηκε. Όπως όλες οι ανάλογες πόλεις τα Myth Drannor είναι μια πηγή ιστορίας. Τα παιχνίδια εξελίσσεται χίλια χρόνια μετά την πτώση της πόλης. Η ομάδα πρέπει να αντιμετωπίσει τα φαβερρά lich που λέγονται Acwellan και να επανακτήσει ένα αντικείμενα που έχει αυτό, μια δουλειά πια δύ-



σκαλη από ότι ακούγεται. Φυσικά υπάρχουν πολλά τέρατα, γρίφαι και παγίδες που πρέπει να ξεπεράσουν οι ήρωες. Πολλοί από τα τέρατα του Eye III εμφανίζονται πρώτη φορά σε παιχνίδι AD&D τα οποία μπαρούν να χρησιμοποιηθούν και στα επιτραπέζια παιχνίδια μιας και τα στατιστικά τους στοιχεία αναφέρονται στο manual του παιχνιδιού. Μια καλή διαφορά είναι η επιλογή "All Attack", ένα πιο φιλικό πρως τον χρήστη χειρισμό των spells. Μετά από την πώληση των Eye I και II ζητήσαμε από το καινά να απαντήσει σε κάποιες ερωτήσεις. Όταν συμπληρώθηκαν όλα τα ερωτηματολόγια τα αναλύσαμε και βρήκαμε ότι παλλαί είχαν πρόβλημα χειρισμού στην μάχη. Έτσι γεννήθηκε η επιλογή "All Attack". Αυτή επιτρέπει στον χρήστη να επιτεθεί με όλους τους χαρακτήρες ταυτόχρονα, αρκεί να έχει επιλέξει τους χαρακτήρες από πριν. Το σύστημα λειτουργίας των spells έχει γίνει πιο φιλικό. Πριν αν ήθελε ο παίκτης να αλλάξει κάποιο spell έπρεπε να χαλάσει τα ξόρκια που ήξερε και να ξαναδιαβάσει τα καιναύρια. Τώρα δεν γίνεται αυτό. Επίσης χρησιμοποιαίμε και μια νέα τεχνική επίθεσης -σχετική με τα polearms.

Επειδή είναι μακριά μπαρούν να χρησιμοποιηθούν από τους χαρακτήρες που

βρίσκονται στις πίσω θέσεις.

E : Οι γρίφαι ήταν πια ενδιαφέροντες στο Eye II από τα Eye I. Τι είδους γρίφους να περιμέναμε από τα επόμενα παιχνίδια;

A : Οι γρίφαι και οι παγίδες έχουν κάνει τα Eye αυτό που είναι. Αυτά τα ξεχωρίζουν από τα υπόλοιπα hack and slash RPGs. Οι γρίφοι στο III θα είναι περισσότερα προκλητικά από πατέ. Με τους human χαρακτήρες να μπαρούν να φτάσουν μέχρι τα 18 level, κατάλαβα ότι πρέπει να μαγνητίσεις τους παίκτες να χρησιμαπαιήσουν τα μυαλά τους.

E : Ένα από τα σχόλια που έγιναν για το Eye I και που διαρθώθηκε στα Eye II ήταν η έλλειψη πύργων. Θα υπάρχει κάτι τέτοιο στα III;

A : Ναι, θα υπάρχει. Από την στιγμή που τα παιχνίδια εξελίσσεται σε μια ερειπωμένη πόλη προσπαθήσαμε να επεκτινουμε το εξωτερικό περιβάλλον. Τα ένα τρίτα του παιχνιδιού εξελίσσεται εξωτερικά, στο δάσος αλλά και στα ερήπεια της πόλης.

E : Εγιναν παράπονα για άνισες μάχες στο Eye II. Θα αλλάξει η ισορροπία στο παιχνίδι;

A : Οι άνισες μάχες για τις αποίες λες είναι οι skeleton warriors στις κατακάμβες κάτω από το ναά και τα mind flayers στα πύργα. Ο λάγας που ήταν άνισες οι μάχες ήταν για να μάθουν οι παίκτες κι άλλες τακτικές εναντίαν δυνατών αντιπάλων, κάτι που θα τους βοηθάσε στα τέλας. Αν θα αλλάξει; Η ισαρραπία είναι παλύ σημαντική όταν σχεδιάζει κανείς ένα παιχνίδι. Δεν είναι βέβαια αν θα αλλάξει. Το μόνο που μπορώ να πω οίγαυρα είναι ότι άπως και στα υπόλοιπα παιχνίδια της S.S.I. η ισαρροπία συνεχώς βρίσκεται υπό έλεγχο. Ελπίζουμε ότι αυτή η ισαρροπία στο τελικό προϊόν βρίσκεται σε ένα επίπεδα στα οποία πρακαλεί αλλά και διαοκεδάζει.

E : Θα πρατιμαύσα μια επιλογή διαμάρφωσης του επιπέδου δυσκαλίας άπως και στα άλλα παιχνίδια της S.S.I. Θα υπάρξει κέτι τέτοιο στα Eye III;

A : Μια τέτοια επιλογή μας απασχόλησε αλλά απαρίφθη-

κε. Αλλά δεν ξεχνάμε την επιλογή αυτή. Σίγουρα θα το ξανασκεφτούμε αλλά έτσι κι αλλιώς θα γίνει στα μελλοντικά παιχνίδια.

Ε : Να περιμένουμε ένα Eye IV ή μια έκδοση σε CD;

Α : Μια έκδοση του Eye III για CD ήδη κατασκευάζεται. Όσο για το Eye IV υπάρχουν οι ιδέες αλλά θα πραγματοποιηθούν ανάλογα με την επιτυχία του Eye III. Επίσης πρέπει να λάβουμε υπ'όψιν μας και το επίπεδο των χαρακτήρων. Τελειώνοντας το Eye III οι χαρακτήρες θα βρίσκονται γύρω στο 18 level. Θα άρεσε στον κόσμο ένα παιχνίδι πολύ δύσκολο για να ανεβει level και τι τέρατα να βάλεις για να αντιμετωπίσει μια ομάδα αυτού του επιπέδου; Μόνο ο χρόνος θα δείξει αν το Eye IV θα γίνει πραγματικότητα.

Ε : Πόσο χρόνο σας πήρε για την κατασκευή του και πότε θα τελειώσει;

Α : Ο σχεδιασμός του Eye III άρχισε τον Μάρτιο του 1992 και λογικά θα βγει στην αγορά την άνοιξη του 1993. Πολλές ώρες έχουν ξοδευτεί για το πρόγραμμα και άλλες τόσες θα ξοδευτούν μέχρι να διατεθεί στην αγορά έτοιμο.

Ε : Τέλος, ποιο είναι το πιο δύσκολο στοιχείο όταν σχεδιάζεις ένα παιχνίδι σαν το Eye Of The Beholder;

Α : Πιθανόν η πιο μεγάλη απορία όταν σχεδιάζεις το πρόγραμμα είναι η "Θα είναι διασκεδαστικό;". Οτι θεωρώ εγώ διασκέδαση δεν σημαίνει ότι όλοι έχουν την ίδια γνώμη. 3 ολόκληρες μέρες συζητούσαμε για το τι σημαίνει διασκέδαση στον καθένα μας. Παράλληλα, πήραμε και γνώμες από το αγοραστικό κοινό από ερωτηματολόγια κτλ. Προσπαθήσαμε τέλος να συνδιάσουμε όλες τις γνώμες μαζί και ελπίζουμε (γιατί είναι το μόνο που μπορούμε να κάνουμε) να διασκεδάσει το κοινό.



Σειρά όμως έχει το περίφημο **Gateway**. Πέρα από τις συνεντεύξεις το Spellshop σημαίνει λυσεις. Σας δίνουμε λοιπόν την λύση του Gateway που αρχίζει να κατακτά ήδη τους adventurers ανά τον κόσμο. Αρχικά λοιπόν πηγαίνετε ανατολικά και GET FLUTE, OPEN DOOR και ξανά δυτικά, GET ALL, SIT DOWN, OPEN DRAWER, GET FLASHLIGHT. Μετά πηγαίνετε ανατολικά και νότια. Στην συνέχεια UP, MOVE BOXES, GET ROD, GIVE A JEWEL TO THE RAT, GET ROD, DOWN, TURN ON FLASHLIGHT, ξανά DOWN, OPEN DOOR, ανατολικά, δυτικά, νότια, GET BOT-

TLE, CLOSE DOOR, TURN VALVE, TURN LEVER, INSERT ROD IN HOLE και πηγαίνετε δυτικά, δύο οθόνες ανατολικά, βόρεια, ανατολικά, βόρεια, ανατολικά, GET ALL και επιστρέψτε δυτικά, νότια, δυτικά, νότια, ανατολικά και ξανά νότια. Εδώ GROUND THE RADIANCE WITH THE WIRE, GET CYLINDER και πηγαίνετε βόρεια, δύο οθόνες δυτικά και ξανά βόρεια. PUTH THE CUBE IN THE CYLINDER, FIRE THE CYLINDER AT T_REX και βόρεια, GET RIFLE, δύο οθόνες νότια, UP, LOOK CORPSE, DROP WIRE, GET TALISMAN, WEAR TALISMAN, Πηγαίνετε DOWN και μετά δυτικά, FILL BOTTLE WITH WATER, ανατολικά, δύο οθόνες, βόρεια, ανατολικά, δύο οθόνες βόρεια και ξανά ανατολικά, βόρεια, δυτικά, νότια, και δυτικά SAY BERTRAND, δυτικά, LOOK CRACKS, DROP JEWELS, GET COIN, πηγαίνετε δυτικά, INSERT COIN IN BLUE SLOT,

PRESS BLUE BUTTON, DROP SWORD, GET OBLONG OBJECT, ανατολικά, TURN ON OBLONG OBJECT, THROW OBLONG OBJECT IN LAKE, νότια και μετά δυτικά, SEARCH MUD, GET METAL CARD. Στην συνέχεια πηγαίνετε ανατολικά, βόρεια δύο οθόνες και δυτικά. DROP ALL, GET TALISMAN, WEAR TALISMAN, δυτικά και νότια, GET JEWELS, δυτικά, GET SWORD, ανατολικά, βόρεια, δυτικά, GET ALL, DROP SWORD, GET RIFLE, DROP CYLINDER. Τώρα νότια, δύο οθόνες δυτικά, βόρεια, ανατολικά, δυτικά, GET CLIP, νότια, ανατολικά, δυτικά και βόρεια, INSERT CLIP IN RIFLE. Πηγαίνετε στην συνέχεια νότια δύο οθόνες, GO TO THE 22_STORY BUILDING, INSERT CARD IN THIRD SLOT, GET ALL, INSERT CARD IN FIFTH SLOT, βόρεια, LOOK IN THE SHADOWS, GET ROD, βόρεια, TOUCH ROD TO CELL, PRESS BUTTON ON ROD, EAT VEGETABLES, DRINK WATER, TOUCH ROD TO DOOR,

PRESS BUTTON ON ROD. Τώρα πηγαίνετε δύο οθόνες ανατολικά και κάντε OPEN DOOR, πάλι ανατολικά, FIRE THE RIFLE AT THE DOOR, FIRE THE RIFLE AT THE DOOR. Τώρα πηγαίνετε νότια, δύο οθόνες βόρεια και CLIMB TREE, UP, GET AXE και στην συνέχεια δύο φορές DOWN, LOOK BEHIND THE HEDGES, MOVE THE GRATE, DOWN, βόρεια, δυτικά, PRESS BUTTON, PRESS LEVER. Στην συνέχεια πηγαίνετε ανατολικά, 3 οθόνες βόρεια και GIVE THE CREA-



TURE THE JEWELS, OFFER THE FLUTE TO THE CREATURE, GET AMULET, βόρεια και UP, POINT THE MIRROR AT THE ROBOT, ανατολικά, PUSH RED BUTTON, PULL LEVER, PRESS BLACK BUTTON. Τώρα συνεχίστε ανατολικά, κάντε 4 φορές WAIT, δυτικά δύο φορές, LISTEN TO BERTRAND, περιμένετε ξανά 3 φορές WAIT και μετά ανατολικά, THINK EVIL, THINK EVIL!!!!!!!!!!!!!! Ετσι τελειώνει και τα Gateway.

Πέρα από τις λύσεις που θα υπάρχουν κάθε μήνα στο Spell Shop, θα σας παρέχουμε άσα τα δυνατόν περισσότερα hints από adventures που σας δυσκολεύουν, έτσι όπως φαίνεται να εννοηθεί από τα παλλά γράμμάτα σας. Ετσι, πιστεύω ότι όλοι θα μένουν ικανοποιημένοι... Σίγουρα αν τα σημεία που θα αναφέραμε δεν σας απασχολούν στα παρόν, ίσως να σας δυσκολέψουν στα μέλλον! Στα γράμματα σας λοιπόν...

Πρώτο γράμμα από ταν φίλα μας Γιώργο Κοντολαιμάκη από την Αθήνα. Ρωτάει α φίλας μας πως θα βρει τα lighter στα ντουλάπια της καυζίνας στα περίφημα CHRONO-QUEST της Psygnosis στην έκδοση για Atari. Παλύ σωστά φίλε Γιώργα μας υπέδειξες την έκδοση γιατί υπάρχουν κάποιες διαφορές με τις υπόλοιπες. Στην έκδοση για Atari λοιπόν ακαλαύθησε τις παρακάτω κινήσεις: από το Entrance hall πήγαινε west στα Dining room και στην συνέχεια north στο Kitchen. Εκεί TAKE BOTTLE από ταν πάγκο και DROP THE WINE. Αμέσως στο inventory σου θα εμφανιστεί ένα εικανίδιο με κυματάκια. Τώρα USE CABINET (αυτάν που βρίσκεται στα κάτω αριστερό μέρας της αθόνης σου) χωρίς να χρειαστεί να

ταν αναίξεις πρώτα. LOOK AT CABINET και παίρνεις μια καλύτερη εικόνα του safe που βρίσκεται μέσα. Τώρα USE PICTURE ON SAFE (αυτήν με τα safe dial) και τα αναίξεις. Βρίσκεις μέσα τα money και τα lighter. Ετσι δεν έχεις παρά να κάνεις GET LIGHTER και βρίσκεις ταν αναπτήρα που έψαχνες. Οσο για την λύση που ζητήσες βρίσκεται στον δρόμο.

Περνάμε σε ένα άλλο θέμα που αναφέρετε σε παλλά από τα γράμματα σας, όσο και σε αρκετά από τα τηλέφωνα σας στα γραφεία του περιδικαυ. Σε παλλά από τα adventures των εταιρειών Sierra και Lucas αριθμένοι από τους γρίφους είναι random. Στις λύσεις λοιπόν που παραυσιάζαμε στην στήλη αυτή ή ακόμα και στις λύσεις που σας στέλναμε στο σπίτι σας, σας παραυσιάζαμε ΜΙΑ από τις λύσεις που υπάρχουν για ορισμένους γρίφους. Με αφορμή λοιπόν τα γράμμα του φίλου Αδάμ Θαδωρή από τον Βύρωνα, που ζητάει ταν συνδιασμό από τις πέτρες στην Κρήτη στο Indiana Jones IV, που όπως αναφέρει ακαλαυθεί την λύση που δημασιεύσαμε και δεν γίνεται τίποτα, σας λέμε ότι όλοι οι συνδιασμοί στις πέτρες είναι random. Δεν έχεις λοιπόν παρά να δακιμάζεις συνεχώς συνδιασμούς στις πέτρες μέχρι να βρεις ταν σωστό συνδιασμό για να μπεις.

Πιστεύαμε να βρήκατε τις συνεντεύξεις που σας παραυσιάζαμε αρκετά ενδιαφέρουσες. Δυστυχώς λόγω έλλειψης χώρου δεν μαραύσαμε να παραυσιάζαμε κάποια αλακληρωμένη λύση αυτό ταν μήνα. Να είσατε σίγουροι ότι θα "επαναρθώσαμε" μελλαντικά. Οι εκπλήξεις δεν τελειώνουν πατέ. Τέλας θα ήθελα να υπενθυμίσω για τελευταία φορά να ζητάτε ΜΙΑ λύση στα γράμματα σας. Αυτό γίνεται λόγω πληθώρας γραμμάτων και γιατί δεν μαραύμε να σας εξυπηρετήσαμε αν ζητάτε δύο ή και τρεις λύσεις. Ελπίζω να καταλάβετε τα πρόβλημα και να μας βοηθήσετε στα μέλλον.

Μην ξεχνάτε επίσης να στέλνετε μαζί με το γράμμα σας και ένα γραμματόσημο αν θέλετε να σας στείλαμε κάποια λύση ταχυδραμικά. Οσαι τέλας από εσάς αντιμετωπίστε κάποια πρόβλημα με κάποια adventure είμαστε στην διάθεση σας κάθε μέρα μέχρι τις 2 το μεσημέρι για να σας βοηθήσουμε όσο μπορούμε.

Ευχαριστώ για την κατανόηση. Μέχρι τον άλλο μήνα ABE!

Αποκτήστε Χόμπυ!

Θέλετε να κατασκευάσετε αυθεντικά μοντέλα σύγχρονων τζετ ή είστε λάτρης των ελικοφόρων αεροσκαφών και των ελληνικών θεμάτων; Σας αρέσουν μήπως τα πλοία, τα γρήγορα αυτοκίνητα, τὰ διαστημόπλοια ή οι αντίκες του παρελθόντος; Μήπως τὰ τηλεκατευθυνόμενα αεροπλάνα ή αυτοκίνητα;

Όλα αυτά και ακόμη περισσότερα περιέχονται στο μηνιαίο περιοδικό "Modelling", το οποίο σας αποκαλύπτει τη μαγεία και τα μυστικά του μοντελισμού και σας δείχνει βήμα προς βήμα όχι μόνο πώς να κατασκευάσετε καλύτερα μοντέλα αλλά και πώς νά τὰ πιλοτάρετε!

Κάθε τεύχος σας μαθαίνει γρήγορα νέες τεχνικές που καλύπτουν όλο το φάσμα του χόμπυ, από την πρώτη κόλληση μέχρι την τελευταία πινελιά!



Περιοδικό "Modelling"
11 τεύχη ΜΟΝΟ 4.500 δρχ.!

Οι συνεργάτες μας παρουσιάζουν γιά σάς όλα τα κιτ και προϊόντα της αγοράς, τα κριτικάρουν πριν αγοράσετε και σας παρέχουν πολύτιμα στοιχεία γιά όλες τις νέες κυκλοφορίες στην Ελλάδα αλλά και το εξωτερικό.

Σε κάθε τεύχος του "Modelling" θα βρείτε πολλές έγχρωμες φωτογραφίες που σας αποκαλύπτουν με κάθε λεπτομέρεια τα υπό παρουσίαση μοντέλα αλλά και τα πραγματικά αεροσκάφη, οχήματα, άρματα, με ιδιαίτερη έμφαση στα ελληνικά θέματα.

Ακόμα: Εκθέσεις, Διαγωνισμοί, Θέματα Αρχαρίων, Αγώνες τηλεκατευθυνόμενων, Αφιερώματα Ελληνικής Πολεμικής Αεροπορίας, Εργαλεία, Υλικά, Αξεσουάρ, Βιβλία, Club, Ταχυδρομικές παραγγελίες και πολλά άλλα...



↓ ΚΟΠΤΕ ΕΔΩ ΚΑΙ ΣΤΕΙΛΤΕ ΤΟ ↓

ΕΙΔΙΚΗ ΠΡΟΣΦΟΡΑ - ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΑ ΚΑΙ ΜΟΝΟ ΓΙΑ ΤΟΥΣ ΝΕΟΥΣ ΣΥΝΔΡΟΜΗΤΕΣ!

☒ **ΝΑΙ!** Γράψτε με συνδρομητή στά περιοδικό "Modelling" γιά ένο χρόνο (11 τεύχη) στήν ειδική τιμή γνωριμίας τών 4500 δρχ. (- 25% από τήν κονοτική τιμή τών 6000 δρχ.) Ταυτόχρονο μέ τά κουπάνι ουτό σάς στέλνω ισόποση ταχυδρομική επιτογή Νο.....

Εγγύηση 100% : Σέ περίπτωση πού γιά οποιοδήποτε λόγο δέν μείνετε οπόλυτο ικονοποιημένος, μπορείτε οφού λάβετε κοί δείτε τό πρώτο τεύχος νά ακυρώσετε κοί εμείς θά σάς στείλουμε πίσω άλο τά ποσόν τής συνδρομής!

ΕΠΩΝΥΜΟ.....ΟΝΟΜΑ.....
ΟΔΟΣ.....ΑΡΙΘΜΟΣ.....
ΠΟΛΗ.....Τ.Κ.....(ΑΠΑΡΑΙΤΗΤΟΣ)
ΗΛΙΚΙΑ.....ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ ή ΣΠΟΥΔΕΣ.....
ΤΗΛΕΦΩΝΟ.....
ΥΠΟΓΡΑΦΗ.....

ΣΤΕΙΛΤΕ ΜΑΣ ΣΗΜΕΡΑ ΤΟ ΚΟΥΠΟΝΙ ΣΤΗ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ:
"MODELLING", ΒΛΑΧΟΘΑΝΑΣΗ 18, ΑΘΗΝΑ 117 44.

ΔΩΡΟ ΕΝΑ ΚΙΤ REVELL!

Εάν μάς ταχυδρομήσετε αυτό τό κουπόνι μαζί μέ τήν ταχυδρομική σας επιτογή μέσα σέ **επτά (7) ημέρες** από σήμερα, θά σάς στείλουμε **δώρο** μαζί μέ τό πρώτο σας τεύχος ένα εύκολο **συναρμολογούμενο κίτ αεροπλάνου τής γνωστής εταιρίας Revell** γιά νό ξεκινήσετε αμέσως!

Μή χάνετε λεπτό λοιπόν!

Συμπληρώστε τώρα -γιά νά μήν τό ξεχάσετε- τό κουπόνι κοί στείλτε το στήν παραπάνω διεύθυνση.

Ατέλειωτες ώρες ευχαρίστησης σάς περιμένουν...

"MODELLING", Βλαχοθανάση 18, Αθήνα 117 44, Τηλ: 90.18.683, 90.28.582 FAX: 90.28.582

ΔΙΑΓΩ



Επειδή ξέρουμε
ότι βαρεθήκατε να κερδί-
ζετε PC, αυτή τη φορά μια
Amiga 600 με monitor Philips
έγχρωμο αξίας 180.000 δρχ.
περιμένει κάποιον απο εσάς.
Ενώ 10 ακόμα τυχεροί θα κερδί-
σουν απο ένα joystick Pacman
αξίας 7.600 δρχ.

Τα δώρα είναι προσφορά της
ANEROUSSIS CONTROL, της
μεγαλύτερης ελληνικής
εταιρείας κατασκευής
joystick.

ΝΙΣΜΟΣ

**Και τώρα τα γνωστά:
Συμπληρώστε το κουπόνι και
στείλτε το στην γνωστή
διεύθυνση Σπάρτης 75 Χαϊδάρι
12461 Αθήνα με την ένδειξη για
τον διαγωνισμό Amiga-Pacman.
Όσο για την κλήρωση, θα γίνει
στα γραφεία του User την
Δευτέρα 19 Ιουλίου 1993.**

ΚΟΥΠΟΝΙ

Ονοματεπώνυμο

Διεύθυνση

Πόλη

Τ.Κ.

Τηλέφωνο

Ηλικία

ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ

- 1) Πως λεγόταν το προηγούμενο joystick της Aneroussis Control.....
- 2) Το νέο pacman είναι συμβατό με
- 3) Τι σχέση έχει η ηλικία του User με την εγγύηση του Pacman



Ηταν γενικά αποδεκτό ότι τα επιτραπέζια παιχνίδια είχαν πάντα απύχνηση σε όλες τις ηλικίες και τα φύλλα. Ειδικά όμως ένα επιτραπέζιο όπως το Dungeons & Dragons δεν ήταν ότι καταλληλότερο για τις πολύ μικρές ηλικίες. Αυτό μάλιστα ήταν ευνόητο από τον καθένα αν αναλογιζόταν την πολυπλοκότητα των κανόνων αλλά συγχρόνως, και ένα πνεύμα συλλογικής σκέψης της ομάδας, ένα πνεύμα συνεργασίας που συχνά τα παιδιά των μικρών ηλικιών δεν έχουν.

Η TSR όμως, ξέροντας ότι ακόμα και τα πολύ μικρά σε ηλικία παιδιά εθίζονται σε τέτοια παιχνίδια πολύ εύκολα, αποφάσισε να κυκλοφορήσει μια επιτραπέζια έκδοση του κλασσικού Dungeons & Dragons που να απευθύνεται στις ηλικίες μέχρι 10 χρόνων. Οι κανόνες έχουν απλουστευτεί, δεν υπάρχουν πολλά ζάρια, γενικά είναι ότι καλύτερο θα μπορούσε να παράγει η δημοφιλής εταιρία για τα μικρά παιδιά. Ας δούμε όμως το παιχνίδι αυτό λίγο πιο αναλυτικά.

ΤΟΥ Γ. ΓΡΙΒΑ



THE CLASSIC DUNGEON



Ανοίγοντας το κουτί βρισκόμαστε αντιμέτωποι με ένα τεράστιο board, χωρισμένο σε πολλά δωμάτια, στο οποίο προφανώς διεξάγεται όλο το παιχνίδι. Αυτό το board έχει διάφορους χρωματισμούς οναλόγως με το δωμάτιο και σε συγκεκριμένο δωμάτιο γίνεται αναφορά στις δοκιμοσίες που θα αντιμετωπίσουν οι ποίκτες εκεί. Ποράλληλο βρίσκουμε ένα πλήθος από κάρτες κοτοσκευασμένες από χορτόνι στις οποίες απεικονίζονται οι ήρωες και το τέροτο που θα συνοντήσουν οι ποίκτες κατά την διάρκεια του παιχνιδιού. Πρέπει να ονοφέρουμε επίσης ότι το επίπεδο είναι χρωματισμένο με διαφορετικά χρώματα ώστε να ξεχωρίζουν αλλά και να υπάρχει ένα σημείο αναφοράς στο οποίο να βασίζονται οι κάρτες με τις οποίες παίζεται το παιχνίδι. Επίσης βρί-

σκουμε δύο κόκκινο εξάπλευρο ζάριο που μας προειδοποιούν για το πόσο οπλό θα είναι το παιχνίδι στο σύνολο του. (Μην ξεχνάτε ότι στο υπόλοιπο παιχνίδι που έχουμε πορουσιάσει από την στήλη το ζόριο αριθμούσαν συνήθως 6 διαφορετικά). Επίσης υπάρχουν 6 πλοστικές κόκκινες φιγούρες που αντιπροσωπεύουν τους παίκτες πάνω στο board. Τέλος υπάρχει ένα μικρό μπλε βιβλίο στο οποίο οναφέρονται όλοι οι κόνονες που χρειάζεται ο νεορός ποίκτης για να μπορέσει να κοτολάβει το παιχνίδι και να ποιξει άνετο χωρίς οπορίες. Πιο συγκεκριμένο:

Στο βιβλίο των οδηγιών και κόνονων μετά από μια μικρή εισογωγή για την προσφορά της TSR στον χώρο των Role Playing Games και την εξέλιξη της εδώ και 15 χρόνια που ξεκίνησε την

δουλειά αυτή περνάμε μετά στην υπόθεση του παιχνιδιού. Σκοπός του παιχνιδιού βοσικά, είναι να τοξιδέψει ο ποίκτης μέσω από το μπουντρούμιο ενός υπόγειου λοβύρινθου και να μοζέψει θησουρό 20.000 χρυσών νομισμάτων τουλάχιστον πριν βγει ξανά στον έξω κόσμο. Στην συνέχεια το βιβλίο ορχίζει να εξηγεί τον τρόπο που σύνεται το παιχνίδι. Αναλυτικότερα, ξεκινάει με τις κάρτες τεράτων στις οποίες εκτός από μια εικόνα και την ονομοσία του εκάστοτε τέρατος βλέπει κονεί μια σειρά από 6 νούμερα που δείχνουν τους οριθμούς με τους οποίους μπορεί να χτυπήσει ή να χτυπηθεί το τέρος. Επίσης ονοφέρεται και οκόμο ένα σημοντικό στοιχείο, τίποτε άλλο από το επίπεδο στο οποίο μπορεί να πορουσιστεί ένα τέτοιο πλάσμο για ευνόητους λόγους. Οι κάρτες θυσαυρού αναφέρουν την οξία του οντικείμενου που απεικονίζουν. Αυτό που πρέπει να προσέξει ο ποίκτης είναι ότι το πίσω μέρος στις κάρτες είναι χρωματισμένο ονάλογα με το επίπεδο στο οποίο ονοφέρεται. Υπάρχει ένα σετ με κάρτες που οναφέρονται σε συγκεκριμένο ξόρκιο αλλά δεν χρησιμοποιούνται στο βοσικό παιχνίδι. Τέλος υπάρχουν οι κάρτες ηρώων στις οποίες εκτός από την εμφάνιση του ποίκτη σε μορφή σχεδίου, υπάρχουν και κάποιες συγκεκριμένες και πολύ χρήσιμες πληροφορίες που ενός παίκτη που τον ενσαρκώνει θα πρέπει να γνωρίζει, έτσι ώστε να υποδηθεί τον ρόλο του (Role Plaing Game= παιχνίδι στο οποίο υποδύεσαι κάποιο ρόλο). Επίσης ονοφέρονται και οι αριθμοί που χρειάζεται ο ποίκτης όταν μάχεται με κάποιον οντίπολο, που πρέπει να ρίξει με τα ζάρια για να τον χτυπήσει και να του κάνει ζημιά. Κάπως έτσι είναι και το πίσω μέρος της κάρτας, μόνο που σε αυτό το σημείο ονοφέρονται οι οριθμοί που αντιπροσωπεύουν την ζημιά που μπορεί να δεχτεί ένας ήρωας από οντιπάλους πριν πεθάνει. Ευνόητο είναι ότι όσο λιγότερο κοιτοχτεί το πίσω μέρος της κάρτας τόσο πιο πολύ θα συνεχίζεται να ποιζετε με τον ίδιο χοροκτήρα. Το βιβλίο κόνων οναφέρεται λογικά σε κάποιο σημείο στο οποίο ο παίκτης πριν να δει το board θα πρέπει να το αξιοποιήσει ονάλογο.

Στο τμήμα του Rulebook που οναφέρεται σε πιο εξειδικευμένους κόνονες βρίσκουμε ορχικά τη κίνηση του ποίκτη κάθε γύρο. Εξηγείται στο βιβλίο ότι ο μέγιστος οριθμός τετραγώνων στα οποία μπορεί να κινηθεί ο ποίκτης είναι 5 τετράγωνα. Οι ποίκτες φυσικά είναι ελεύθεροι να κόνουν όσο βήμοτο μπορούν, ολλά ποτέ πάνω από πέντε τετράγωνα. Οι ποίκτες μπορούν να ονο-

καλύπτουν μυστικές πόρτες. Αν μπαρέσει ένας παίκτης να ανακαλύψει μια μυστική πόρτα (και αυτό γίνεται σε συνάρτηση με την ικανότητά του αυτή, την οποία μπορεί να βρει κανείς πάνω στην κάρτα του ήρωα) μπορεί να οδηγήσει την ομάδα σε κάποια νέα τμήμα που έχει τα κόστρα χωρίς να βάλει την ομάδα σε κάποιο νέο ιδιαίτερα κίνδυνο.

δεν μπαρούν να αντιμετωπίσουν παρόντων από ένα τέρας σε κάποια δωμάτια την ίδια στιγμή. Το δεύτερο ευχάριστο είναι ότι τα κάθε τέρας που εξαντλώνει η ομάδα έχει πάνω του θυσουρό, τα οποία σημαίνει αυτόματα ότι η πιθανότητα να βγει η ομάδα από το μπουντραύμι γρηγορότερα αυξάνει.

Ένα άλλο τμήμα του Rulebook ασχα-

στά. Ο παλεμιστής ("Warrior") χρειάζεται για να αλοκληρώσει τα παιχνίδια 20000 χρυσά νομίσματα ενώ παράλληλο πολεμάει καλύτερα από άλλους. Το ξωτικό ("Elf") χρειάζεται 10000 χρυσά νομίσματα για να κερδίσει, δεν παλεμάει τόσο καλά, αλλά ανακαλύπτει παλικά μυστικές πόρτες.

Ο νάνος ("Dwarf") χρειάζεται 10000 χρυσά νομίσματα για να κερδίσει, παλεμάει καλύτερα από τα ξωτικά στην μάχη αλλά βρίσκει τα ίδια εύκολα μυστικές πόρτες. Ο μάγος ("Wizard") είναι επικίνδυνος χαρακτήρας καθώς χρησιμοποιεί ξόρκιο και χρειάζεται 30000 χρυσά νομίσματα για να κερδίσει.

Ο ιππότης ("Paladin") παίρνει τις πολεμικές ικανότητες του Warrior αλλά συγχρόνως μπορεί να θεραπεύει τις πληγές του, ενώ από την άλλη μεριά θέλει 30000 χρυσά για να κερδίσει.

Τέλος ο κλέφτης ("Thief") δεν είναι πολύ καλός πολεμιστής αλλά μπορεί να εκπλήξει τον αντίπαλο κάνοντας μεγαλύτερη ζημιά σε αυτόν. Για να κερδίσει τα παιχνίδια πρέπει να βρει 20000 χρυσά νομίσματα.

Το τελευταίο μέρος του βιβλίου των οδηγιών οναφέρεται σε κάποιους κοινούς αιτίους που δεν είναι απαραίτητοι, ολ-



Αυτό ο κάθε παίκτης μπορεί να το κάνει όχι παροπλάνω από τρεις φορές.

Ο παίκτης που έχει την ανάλογη κάρτα για εύρεση μυστικών παρτών μπορεί να την χρησιμοποιήσει χωρίς να ρίξει μιο ζαριά.

Φυσικά τα σημαντικότερα τμήμα του Rulebook δεν είναι άλλα από το τμήμα που αναφέρεται στις μάχες και τον τρόπο διεξαγωγής τους. Είναι τα σημαντικότερα μέρη γιατί για να πάρουν κάποιας θυσιαυαυαί αι ποίκτες θα πρέπει πρώτα απ'όλα να αντιμετωπίσουν κάποιο τέρας. Τα τέρατα μπορεί να τα συναντήσουν σε οποιαδήποτε μέρα εκτός από τα δωμάτια στο οποίο ξεκινούν αι ποίκτες. Όταν γίνεται μια μάχη οι ήρωες χρησιμαπαιούν το κόκκινο ναύμερο της κάρτας τους.

Αν ρίξει το δύο ζόρια αι παίκτης και ξεπεράσει τον κόκκινο αριθμό της κάρτας του παίκτη, τότε το τέρας εξαντλώνεται. Αν η ζορία είναι μικρότερη από αυτή της κάρτας του παίκτη τότε ο ήρωας δέχεται ζημιά από τα τέρατα.

Όταν γίνει αυτό ο παίκτης πρέπει να ρίξει άλλη μιο ζορία και ανάλογο με τα νούμερα που φέρνει, ο ήρωας που οντιπρασσωπειύει δέχεται κάποιο οπατελέσμοτα που κυμαίνονται από ήμεσο θάνατα μέχρι οστοχίο. Εκτενέστερα, αι ποίκτες μπορούν να συμβουλευτούν τα βιβλία αυτά, καθώς υπάρχουν πίνακες ονολυτικάτοι για κάθε περίπτωση ζαριάς πάνω στις μόχες. Το πρώτο "ευχάριστο" στην υπόθεση είναι ότι αι ήρωες



λείτοι με αριθμένο ειδικό οντικείμενο που θα βρουν πολύ χρήσιμο αι παίκτες στην πορεία τους, αλλά συγχρόνως θα πρέπει να κοπιόσουν αρκετά για να οπκτήσουν. Αντικείμενα τέτοια είναι ένα μαγικό σπαθί που διευκαλύνει την μάχη για τους παίκτες, κλαυβιά στα οποία πογιδεύονται αι ποίκτες και δεν μπρούν να οπαδρόσουν παρά μόνο με την βοήθεια των υπόλοιπων μελών της ομάδας κ.α.κ. Το τελευταίο τμήμα του βιβλίου κανάνων οσχαλείται με τις ικανότητες των ηρώων, αναλύει τα υπέρ και το κατά τους, δίνει αυσιοςτικό μια πλήρη περιγραφή του κοθενός ξεχωρι-

λά υπάρχουν για την περίπτωση που θελήσουν αι ποίκτες να δυσκαλέψουν το άλο παιχνίδι. Γιατά τον λόγα δεν θα τους οναφέρουμε εδώ. Εμείς θα αρκεστούμε στο να πούμε ότι με αυτό το ποκέτα μπορεί πλέον ο κοθένος ονεξορτήτου φύλλου και ιδιοίτερα ηλικίας να ποιξει Dungeons & Dragons.

Τέλος θα θέλομε να ευχοριστήσαμε την εταιρεία Greek Software που διαθέτει το παιχνίδι και που μας παραχώρησε ένα ποκέτο για την παραυσίαση του μέσα από την στήλη.

Μέχρι τον άλλο μήνα καλό adventuring.

Σε ένα επιτραπέζιο παιχνίδι - όποιο κι αν είναι αυτό- το πρώτο πράγμα που περιμένει ο αγοραστής να δει εκτός από τα ζάρια είναι κάποια πιόνια με τα οποία θα μπορεί να κινείται πάνω στο board του παιχνιδιού. Στην περίπτωση όμως του Dungeons & Dragons τα πράγματα δεν είναι τόσο απλά. Το περιβάλλον, ο κόσμος στον οποίο εξελίσσεται το παιχνίδι είναι τόσο μεγάλος που δεν επιτρέπει συμβατικά πιόνια. Παράλληλα, εκτός της πληθώρας των χαρακτήρων που εμφανίζονται κάθε φορά και που ο καθένας έχει κάποια ιδιαίτερα χαρακτηριστικά, η φαντασία είναι το συστατικό που πρέπει να χρησιμοποιηθεί πιο πολύ για να ικανοποιήσει τον παίκτη. Για αυτούς τους πολύ απλούς λόγους δεν μπορεί να γίνει χρήση των συνηθισμένων πιονιών σε ένα τέτοιο παιχνίδι. Θέλοντας λοιπόν να τελειοποιήσουν το παιχνίδι οι κατασκευαστές πιονιών της εταιρείας Ral Partha σε συναργασία με την TSR κατασκεύασαν μια ανεξάντλητη σειρά από πιόνια για χρήση στα Role Playing παιχνίδια. Όπως ίσως είδατε και από τις φωτογραφίες, όλες οι φιγούρες είναι κατασκευασμένες από μολύβι. Παράλληλα είναι λεπτομερέστερες καθώς απεικονίζουν ότι μπορεί να χρειαστεί μια ομάδα παικτών, από έναν Wizard μέχρι ένα Werewolf. Όλα τα πλάσματα έχουν την φιγούρα τους και όχι μόνο αυτό, είναι έτσι κατασκευασμένες που μπορεί ο καθένας με λίγη δόση υπομονής να τις θάψει



δίνοντας οπωσδήποτε έναν άλλο τόνο στην ατμόσφαιρα του παιχνιδιού. Αυτό είναι ίσως το σημαντικότερο στοιχείο, που κάνει το επιτραπέζιο παιχνίδι Dungeons & Dragons τόσο αγαπητό σε όλους όσους το γνωρίζουν η ατμόσφαιρα. Φανταστείτε πως σε κάποια στιγμή στο παιχνίδι η ομάδα σας βρίσκεται σε ένα σκοτεινό, υγρό μπουντρούμι και ανοίγοντας την επόμενη πόρτα βρίσκεται αντιμέτωπη με ένα Vampire. Σκεφτείτε τώρα τι ατμόσφαιρα δημιουργείτε όταν ο DM τοποθετήσει

μια θαμμένη φιγούρα του Vampire μπροστά στην ομάδα με τα άσπρα δόντια του να γυαλίζουν σε αντίθεση με τα μαύρα ρούχα του που τον κάνουν ένα με τις σκιές. Πως θα ένοιωθε ο παίκτης που αντιμετωπίζει μια τέτοια κατάσταση έχοντας μπροστά του την φιγούρα θαμμένη και πως αν το Vampire δεν ήταν τίποτε άλλο από ένα πράσινο π.χ πιόνι όπως τα πούλια του τάβλι. Η σειρά των φιγούρων είναι ατελείωτη. Εσείς δεν έχετε παρά να κοιτάξετε ποιες είναι αυτές που είναι απαραίτητες για την διεξαγωγή του παιχνιδιού σας και να οπλιστείτε με υπομονή για να τις θάψετε.



Αυτές με την σειρά τους αναλαμβάνουν να δημιουργήσουν την ανάλογη ατμόσφαιρα φαντασίας και έπους που θα διασκεδάσει τους φίλους σας και εσάς, από την στιγμή που θα παίξετε ένα παιχνίδι φαντασίας. Ευχαριστούμε την εταιρεία Greek Software για την διάθεση των φιγούρων που εμφανίζονται στις φωτογραφίες του άρθρου.

stay cool

AMIGA USER

ΤΟΥ Γ. ΓΡΙΒΑ

Amiga users σε όλη την Ελλάδα, μπορείτε να χαίρεστε απεριόριστα... όπως ίσως ήδη να είδατε σε μια από τις στήλες των News αυτού του μήνα κάτι ακούγεται για μια εντελώς πρωτοποριακή Amiga η οποία σίγουρα αν έχει τα χαρακτηριστικά που ψιθυρίζεται ότι θα έχει σίγουρα θα δημιουργήσει πανικό στο αγοραστικό κοινό όλου του κόσμου.

Το μέλλον θα δείξει!



Μιλώντας για το παρόν και αφήνοντας το μέλλον στην στήλη "Κοντινό Μέλλον", αυτό το μήνα θα παρατηρήσατε το άρθρο σχετικά με το Vidi. Φυσικά, δεν είναι το μόνο μηχανήμα που κατασκευάστηκε για χρήση της Amiga για την επεξεργασία εικόνων Video. Πολλά ήταν τα μηχανήματα που κυκλοφόρησαν για τον ίδιο σκοπό και μάλιστα όλα ήταν αξιόλογα, γιατί απλά εκμεταλλεύονταν τις ικανότητες του υπολογιστή στο έπακρο. Σκεφτήκαμε λοιπόν, να σας παρουσιάσουμε άλλα

2 μηχανήματα, επί τροχάδην βέβαια μαζί με κάποιο ανάλογο software, για να δείτε τι κυκλοφορεί στην αγορά και σε περίπτωση που ενδιαφέρεστε για μια ανάλογη αγορά, να ξέρετε τι θα αντιμετωπίσετε.

Στο θέμα των μηχανημάτων, του Hardware δηλαδή, εκείνο που ξεχώρισε ήταν το DCTV της Digital Creations. Μπορεί να αποδώσει γραφικά και animation με αρκετά εκατομμύρια χρώματα ταυτόχρονα στην οθόνη χρησιμοποιώντας ειδικά format εικόνων. Τις εικόνες αυτές μπορείτε να τις επεξεργαστείτε με οποιοδήποτε πρόγραμμα μπορεί να χειριστεί IFF εικόνες οι οποίες φορτώνουν γρήγορα και καταλαμβάνουν μικρό χώρο. Στο πακέτο που συνοδεύει το DCTV υπάρχει ένα καλό πρό-

γραμμα σχεδιασμού και επεξεργασίας εικόνας το οποίο μπορεί να "πιάσει" μια εικόνα Video σε πολύ λιγότερο χρόνο απ'ότι νομίζετε (λίγα δευτερόλεπτα είναι αρκετά). Το κατά της υπόθεσης είναι ότι το Video out της μηχανής αυτής είναι composite signal που το καθυστερεί.

Ένα άλλο μηχανήμα, το οποίο μάλιστα είναι αρκε-



τό φτηνότερο από το προηγούμενο είναι και το RocKey της RocTec Electronics. Εδώ φυσικά πρέπει να αναφέρουμε ότι απευθύνεται κυρίως στον hobbyίστο χρήστη της Amiga και όχι τόσο για επαγγελματικά επίπεδα και αυτό γιατί πρέπει να είναι συνδεδεμένο με genlock για να λειτουργήσει σωστά. Παράλληλο θα πρέπει να ξέρετε ότι το μόνο που μπορεί να κάνει είναι αλλαγή στα χρώματα, χωρίς να προσθέτει εφέ ή κάτι ανάλογο που επιρρεάζει την οθόνη. Επίσης μπορεί να αλλάξει την φωτεινότητα προσθέτοντας οκίες εκεί που δεν υπήρχαν κτλ. Αν η ποιότητα της εικόνας που πάρθηκε με το Video είναι καλή, τότε τα αποτελέσματα που προσφέρει είναι καταπληκτικά, χωρίς όμως να αγγίζουν το τέλει.

Το software που κυκλοφόρησε όμως είναι κάτι το διαφορετικό. Πρώτο ονάλογο πρόγραμμα ήταν το Scala της Silica. Όπως και το προηγούμενο είναι αρκετά κολό σαν πρώτη παρουσίαση. Είναι σε πολλά σημεία ίδιο με το παλιό scala. Μπορεί μάλιστα να χειριστεί πολύ καλά σήματα από MIDI, CDTV, LaserDisk, το νέο ION της Cannon. Με αυτό όχι μόνο μπορείτε να επεξεργαστείτε εικόνα που έχετε πάρει από Video, αλλά μπορείτε να τοποθετήσετε γραφικά πάνω από την εικόνα που έχετε επεξεργαστεί.

Το τελευταίο πρόγραμμα για επεξεργασία εικόνας παρμένης από Video είναι το Videostudio 3 της ZVP. Συνεχίζοντας την καλή παράδοση των υπόλοιπων Videostudio στόχευσε στην αγορά των ανθρώπων που έχουν "ψύχωση" με τις εικόνες από Video που ουνήθως βρίσκει σε ονάλογα περιοδικά. Υπάρχουν αρκετές ατέλειες γιατί όλοι ήθελαν να υπάρχει μιο ορμονίο σε σχέση με την μνήμη (δηλαδή να μπορεί να τρέχει το πρόγραμμα με όλες τις οθόνες, αλλά ακόμα και έτοιμο κάνει φοβερή δουλειά). Έχει πολλές κοινούριες επιλογές, τις οποίες οξιοποιεί ονάλογα. Τέτοιες είναι η έντοξη κειμένου πάνω από την εικόνα, κάποια νέα και όμορφα fonts καθώς επίσης και ορισμένα εφέ που δικαιώνουν όλους τους χρήστες για την επιλογή τους.

Αφού είδαμε μαζί και το Video γιατί δεν κοιτάμε και ορισμένα καλά πακέτα επεξεργασίας μουσικών θεμάτων. Τι; Αν δεν βγάλουμε τώρα όλοι οι συντάκτες ένα κλιπ τότε θα το βγάλουμε;

Το πρώτο είναι το Triple Play Plus των Zone. Αυτό ενώ τα υπόλοιπα προγράμματα δίνουν 16 κανάλιο εργοσίας, ουτο δίνει 48 κανάλιο! (όταν όμως χρησιμοποιείται με το δημοφιλές πακέτο Bars & Pipes.)

Αλλο ένα πολύ κολό πακέτο είναι το Clarity 16 της Microdeal. Αυτή η εταιρεία έχει κοιτοσκευάσει προγράμματα άπως το Stereo master και ουπή τη φορό μας παρέχει ένα 16-bit sampler. Λειτουργεί άψογο με όλες τις Amiga συμπεριλαμβανομένης και της A600, πράγμα που ουποτελεί θετικό σημείο για την αγορά του. το πακέτο περιλαμβάνει και ένα midi interface για

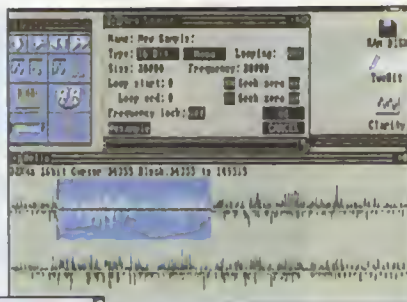


να γίνει κάποια σύνδεση με midi keyboards κτλ, αν θελήσει ο χρήστης. Το πακέτο θα κυκλοφορήσει μέχρι τον Νοέμβριο... μέχρι τότε βλέπουμε.

Αλλο ένα ενδιαφέρον πακέτο είναι το Boom Box της Zone. Στην οθόνη εμφανίζεται σαν ένα παράξενο κοοσετόφωνο με το οποίο όμως μπορεί ο χρήστης να δημιουργήσει τα δικά του μουσικά εφέ, να κάνει την ανάλογη μίξη και να ποιήσει το αποτέλεσμα από

τα ηχεία της Amiga ή του στερεοφωνικού του. Πολύ κολό για συνθέσεις techno και όχι μόνο. Αν και δεν προβλέπεται να είναι Midi compatible (γιατί και ουτό το πακέτο θα κυκλοφορήσει αργότερα μέσω στον χρόνο) σίγουρα θα απευθύνεται και σε καινό που δεν οσχολείται επαγγελματικά με την μουσική.

Τέλος, ένα πολύ κολό πρόγραμμα είναι το Notator-x της Desert Software το οποίο είναι ομπατό με το πακέτο Music-x.



Φορτώνει κάθε είδους αρχεία, το επεξεργάζεται και οφώνει τον χρήστη να πειροματιοτεί μαζί του με εύκολες επιλογές. Στην ουνέχεια μπορεί να εκτυπώσει το μουσικό κομμάτι σε οποιονδήποτε εκτυπωτή, ενώ υποοτηρίζει και την εγγραφή οτίχων κάτω από το πεντάγραμμο. Αυτοί

οώζονται με την μορφή ASCII ορχείων που φορτώνονται παράλληλα με την μουσική για κολύτερα αποτελέσματα. Το καλό στην όλη υπόθεση είναι ότι μπορεί να σταθεί σαν πρόγραμμα και μόνο του χωρίς την παρουσία του Music-x.

Ελπίζουμε να κοιταποιστήκατε πλήρως για τις μελλοντικές κυκλοφορίες ανάλογων προγραμμάτων και πακέτων για τον αγαπημένο οας υπολογιστή.

Σίγουρο το μέλλον φαίνεται λομπρό γιο την Amiga...

όπως κάθε χρόνο άλλωστε.

Μοκάρι να δούμε και την νέα Amiga που άρχισε ήδη να βράζει σαν είδηση παντού, σε όλο τον κόσμο, όπου υπάρχουν amiga users.

Μέχρι όμως να γίνει κάτι τέτοιο εσείς δεν έχετε παρά να κάνετε αυτό που ξέρετε καλύτερα... Stay Cool !!!





ΤΟΥ Κ. ΞΑΓΟΡΑΡΗ

Φίλοι μου γειά σας. Αυτόν το μήνα θα δούμε καλά πραγματάκια, που έκαναν την εμφάνισή τους στο κόσμο του PC. Εχουμε ένα preview, το Audioman της Logitech, που κατά πάσα πιθανότητα θα παρουσιάσουμε εκτενώς σε επόμενο τεύχος, έναν καινούργιο εκτυπωτή από την IBM και τέλος, θα δούμε τα Norton Utilities, που επιτέλους έκαναν την εμφάνισή τους στην ελληνική αγορά.

LOGITECH AUDIOMAN

Μήπως χρησιμοποιείτε Windows;
Μήπως χρησιμοποιείτε Windows για να γράφετε κείμενα;

Και τέλος, μήπως ναμίζετε πως τα "απλό" σας κείμενα είναι παλύ, μα παλύ "απλά";

Τότε, μπορείτε να κάνετε το εξής απλά. Να πάρετε το Audioman της Logitech. Γιατί; Το θέμα είναι απλό. Χρησιμοποιώντας τα μικρό αυτό μηχανηματάκι της φωταγραφίας, θα μπάρέσετε να πρσθέσετε ομιλία στα κείμενά σας - αρκεί να τα γράφετε σε κάποιαν επεξεργαστή κειμένου που τρέχει κάτω από Windows.

Αυτά γίνεται πολύ απλά. Μόλις φτάσετε στα σημεία που θέλετε να προσθέσετε τα καμμάτι με την ομιλία, απλά ενεργαπαιείτε τα Audioman, λέτε αυτά που θέλετε και τα σώνετε όλα μαζί στα δίσκα σας. Μετά, στο κείμενο, στη θέση που βάλσατε το καμμάτι με την ομιλία, θα δείτε ένα icon. Κάνοντας λαιπάν double-click στα icon αυτό, θα ακαύσετε τα λόγια σας να ξεπετάγονται από το Audioman, ή τα ηχεία που έχετε συνδέσει στον υπαλαγιστή σας.

Το καλό με το Audioman, είναι τα ότι δεν

χρειάζεται να μπερδεύεστε με κάρτες και ανάλογες ιστορίες. Το μόνο που πρέπει να κάνετε, είναι να συνδέσετε τη συσκευή στην παράλληλη θύρα του



υπαλαγιστή και να φαρτώσετε τα πράγματα στα Windows. Από εκεί και πέρα, μπορείτε να ξεχυθείτε και παιδιάς σας πιάνει. Αυτά βέβαια, σημαίνει πως η συσκευή χρειάζεται ρεύμα.

Το Audioman, δεν έχει όμως ιδιαίτερες απαιτήσεις. Του αρκαύν δύο AA μπαταρίες. Αν θέλετε βέβαια, μπορείτε να το συνδέσετε με κάποιαν μετασχηματιστή, απότε και δεν θα τρέχετε κάθε λίγο και

λιγάκι να βρείτε μπαταρίες.

Το μόνο κακό του Audioman, είναι το ότι δεν είναι συμβατό με κάποιες άλλες κάρτες ήχου, πράγμα που σημαίνει ότι δεν θα μπορείτε να τα χρησιμοποιήσετε σε παιχνίδια.

Όλα αυτά, θα τα δούμε κατά πάσα πιθανότητα σε επόμενα τεύχος, όπου θα κάνουμε και μια περισσότερο πλήρη παρουσίαση.

Ως τότε...

IBM PS4079

Αν ανήκετε στην κατηγορία των χρηστών που ψάχνουν έναν καλό έγχρωμο εκτυπωτή, τότε είστε και ένας από τους χρήστες που προσπαθεί να ευχαριστήσει η IBM. Για αυτόν το λόγο, κυκλοφόρησε και έναν καινούργιο εκτυπωτή, τον PS 4079. Πρόκειται για έναν έγχρωμο inkjet εκτυπωτή, με δυνατότητες Postscript.

Ο PS 4079 έχει πραγματικά καταπληκτικές δυνατότητες. Τα αποτελέσματα της εκτύπωσης είναι πεντακάθαρα, παράλο που δουλεύει σε 360 dpi (dots per inch). Η ταχύτητά του είναι κάτι λιγότερο από μία σελίδα του λεπτό, αλλά τι να κάνουμε; Έγχρωμη εκτύπωση είναι αυτή.

Όσο αφορά το Postscript, ο εκτυπωτής έρχεται με 35 γραμματοσειρές μεταβλητού μεγέθους και πλήρη Postscript εξαμείωση στις εκτυπώσεις.

Αυτό που προσθέτει όμως στον εκτυπωτή, είναι η δυνατότητα να χρησιμοποιηθεί χαρτί μεγέθους A3, όπως επίσης και εκτυπώσει σε διαφάνειες!

Για την εκτύπωση χρησιμοποιεί 4 MB μνήμης (που επεκτείνονται στα 16) και τέσσερα cartridges χρωμάτων (μπλε, κίτρινο, μωβ και μαύρο). Οι θύρες του εκτυπωτή βρίσκονται στα πίσω μέρη, αλλά όπως είναι λογικό ο "πίνακας ελέγχου" του βρίσκεται μπροστά και συγκεκριμένα στα δεξιά μέρος.

Τα μάνα παυ θα σας δυσαρεοτήσει κάπως, είναι η τιμή του εκτυπωτή, που δικαιολογείται όμως πλήρως - ιδίως αν λάβουμε υπ' όψιν την κατασκευαστική εταιρεία και τις δυνατότητες του μηχανήματος.

Αν σκέφτεστε να αγοράσετε εκτυπωτή, τότε ρίξτε μια ματιά στον PS 4079.



NORTON UTILITIES 7.0

Αν θυμάστε καλά, είχαμε πρωτομιλήσει για τα Norton Utilities 7.0 πριν από κάποια τεύχη (συγκεκριμένα στα τεύχη 34). Όμως, τα πακέτα δεν είχε κυκλοφορήσει από εκείναν τα καιρά. Αντίθετα, εκείνα τα κείμενα είχε γραφτεί με βάση την beta έκδοση του προγράμματος. Τώρα όμως, τα πακέτα έκανε την εμφάνισή του στα ελληνικά μαγαζιά και έτσι νομίζω ότι είμαστε υπαχρεωμένοι να κάνουμε την παρουσίαση παυ του αρμάζι.

Norton Utilities 7.0 λοιπόν. Και τι δεν υπάρχει μέσα. Και τα πουλιού το γάλα. Από ανανεωμένες και βελτιωμένες εκδόσεις των παλαιότερων προγραμμά-

των, μέχρι πλήρη υποστήριξη του DOS 6 και των καινούργιων προγραμμάτων διπλασιασμού σκληρών δίσκων!

Ας τα δούμε όλα.

Αρχίζοντας, να (ξανα)παύμε παιάς είναι ο Norton. Ο Peter Norton λοιπόν, είναι ο άνθρωπος εκείνας παυ έφταξε το πρώτο πρόγραμμα παυ έκανε uperase. Μέχρι τότε αν έσβηνες κάποια πράγμα, ήταν για πάντα χαμένο.

Τέλος πάντων, ας γυρίσουμε πάλι στα θέμα μας. Τα Norton Utilities 7.0 περιέχουν όπως είχαμε πει και τότε 31(!!!) προγράμματα, για να σας βοηθήσουν στην καλύτερη διαχείριση του δίσκου και των δισκετών και για την προστασία τους, αλλά και για να σας βοηθήσουν να χρησιμοποιήσετε καλύτερα τον υπολογιστή σας. Υπάρχουν κάποια καινούργια προγράμματα παυ δεν υπήρχαν στις προηγούμενες εκδόσεις των Norton Utilities, όπως το Norton Diagnostics που ελέγχει τα πάντα γύρω από τον υπολογιστή σας, ή τα Disk Duplicator που επι-

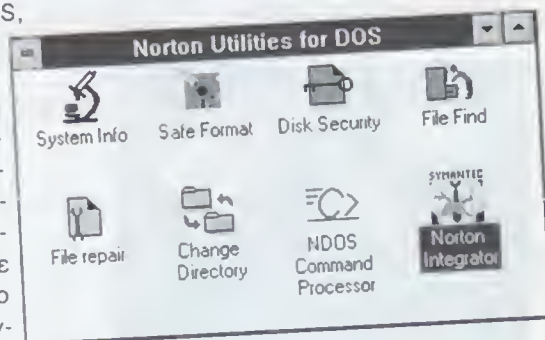
τρέπει να κάνετε ένα ή περισσότερα αντίγραφα μιας δισκέτας με ένα μάνα "πέρασμα". Τα προγράμματα παυ υπήρχαν ήδη, έχουν βέβαια βελτιωθεί και έχουν ένα interface κάπως καλύτερο από αυτό των προηγούμενων εκδόσεων και πια καντινόπρας αυτό το Windows. Για την ακρίβεια τα interface, είναι ίδιο με αυτά παυ υπήρχε και στα Norton Desktop for DOS,

ένα interface πάρα πολύ φιλικό και παλύ εύχρηστα. Επίσης υπάρχει και η δυνατότητα να προσθέσετε κάποια προγράμματα μέσα στο AUTOEXEC.BAT και να εκτελούνται κάθε φορά που θα κάνετε boot, όπως για παράδειγμα το Norton Disk Doctor, παυ θα ελέγχει τον οκληρό σας γρήγορα και αθάρυβα. Τα κυριότερο όμως από αυτά τα προγράμματα είναι το NDOS, που αναλαμβάνει να αντικαταστήσει το COMMAND.COM του DOS. Σας προσφέρει δεκάδες καινούργιων εντολών, όπως επίσης και καλύτερη διαχείριση του περιβάλλοντος του DOS. Πρέπει βασικά να ομολογήω ότι με κάτι τέτοια προγράμματα, είμαι κάπως διοτακτικός, ταυλάχιστον μέχρι τη στιγμή που θα είμαι 100% σίγουρας ότι δεν κάνουν "παράξενα" πράγματα στον υπολογιστή. Για να μην είμαστε όμως τελείως άδικοι, να παύμε ότι τα NDOS, δεν παρουσίασε

κανένα απολύτως πρόβλημα άσα καιρό "παιδεύαμε" τα Norton Utilities.

Η μεγαλύτερη ίσως πρασαχή δώθηκε από ότι φαίνεται σε τρία προγράμματα. Στα καινούργια Norton Diagnostics και στα παλιά Norton Disk Doctor και Speed Disk. Το Norton Diagnostics, όπως είπαμε και πιο πριν, είναι ένα πολύ προσεγμένο πρόγραμμα, που αναλαμβάνει να ελέγξει τα πάντα γύρω από τον υπολογιστή σας. Από τα chip της CPU, της μνήμης, ταυς σκληρούς και τα floppy μέχρι το πληκτρολόγιο, τα πληκτρα CAPS / NUM / SCROLL LOCK και τα speaker, πραγματοποιώντας συνολικά 34(!!!) tests. Και μια και το αναφέραμε πρέπει να πούμε ότι στην περίπτωση του speaker, αν έχετε κάρτα ήχου, τότε θα δείτε ότι το πρόγραμμα δεν ελέγχει το speaker, αλλά την κάρτα ήχου. Με άλλα λόγια, θα ήταν καλύτερο να λέει ότι ελέγχει την "έξαδα ήχου" αντί για τα speaker. Πάντως, ακούστε τα speaker (ή την κάρτα ήχου) ταυ υπαλαγιστή σας να βγάζει ομιλία με μια κυριολεκτικά εξωπραγματική ποιότητα.

Στην περίπτωση των Norton Disk Doctor και Speed Disk, θα μπορούσε να δείτε ότι πραγματικά οι συνεργάτες του Norton και προγραμματιστές της Symantec, δεν λένε να ηουχάσουν. Τα δύο προγράμματα δαυλεύουν παλύ πια γρήγορα, με περισσότερες δυνατότητες και με μεγαλύτερη ασφάλεια (ιδίως τα Speed Disk), από αυτά των παρηγού-



μένων εκδόσεων. Υπάρχει πλήρης υποστήριξη των "διπλασιασμένων" δίσκων, είτε ο διπλασιασμός έχει γίνει με DOS 6, είτε με Stacker, είτε με Superstor. Τώρα, τι γίνεται με οκληρούς που έχουν διπλασιαστεί άλλα προγράμματα; Αγνωστα. Πάντως πρέπει να πούμε ότι το πακέτο αυτό, είναι παλύ προσεγμένο, με παλλές παραχές και πρόκειται να σας βοηθήσει πραγματικά, ιδίως στις δύσκαλες στιγμές των "κατά λάθος" format και όλων των ανάλογων.

Ο Peter Norton έχει πάλι να μας παρουσιάσει κάτι δυνατό.



DOGYUUN

ΤΟΥ Ν. ΚΡΟΝΤΗΡΑ

Ενα shoot'em up για τους απαιτητικούς και τους παικταράδες. Το Dogyuun αντίθετα με το Axelay είναι τρομερά γρήγορο και έχει απίστευτη δράση. Το σενάριο έχει να κάνει μάλλον με εξωγήινους αφού αντιμετωπίζετε ένα σωρό βιομηχανικά όντα που έρχονται με τα διαστημόπλοιά τους να καταστρέψουν για μια φορά ακόμα την Γη και τους όμορφους μη-βιομηχανικούς αλλά πιθανότατα υπερκαταναλωτικούς κατοίκους της.

Το παιχνίδι το προτιμώ όταν παίζουν δύο παίκτες ταυτόχρονα. Γίνεται κυριολεκτικά χάος όταν αρχίζουν να βαράνε, ο ένας με κάποιο όπλο διασποράς και ο άλλος με το συγκεντρωτικό και ταυτόχρονα ρίχνουν και κάποια smart bomb, ενώ πυρο-



βολούν και οι εξωγήινοι και η οθόνη γεμίζει με εκρήξεις. Η οθόνη αυτή κινείται κάθετα και μέσα της βρίσκουν τον τρόπο οι προγραμματιστές να χορέψουν μερικούς υπερφυσικούς τελικούς αντιπάλους που χρειάζονται αρκετή εξάσκηση για να τους περάσετε. Η έξτρα βοήθεια που θα πάρετε έρχεται γρήγορα με την μορφή πάμπολλων power ups όπως είναι η πρωτότυπη ακτίνα πρωτονίων

-υποθέτω- που θα εξαφανίσει σχεδόν τα πάντα στο πέρασμά της. Τα γραφικά είναι όπως τα φαντάζεστε από τις φωτογραφίες μας (προσθέστε μόνο την κίνηση) και ο ήχος καλός, στα συνηθισμένα σημερινά επίπεδα αν καταφέρετε να βρείτε ένα μηχάνημα το οποίο να ακούγεται δυνατά. Ζήτω η Ταοριαν!



ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ	
Τα shoot'em ups έχουν γεμίσει τον τόπο.	
ΓΡΑΦΙΚΑ	88
ΗΧΟΣ	85
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	88
ΓΕΝΙΚΑ	87

SPACE LORDS



Η Atari είναι μεγάλη στα ηλεκτρονικά άσχετο με το τί κάνει στους υπολογιστές και το handheld. Και σον μεγάλη εμφανίζεται πάλι με τα deluxe συστήματά της. Ακούτε συνεχώς γύρω σας σε κονσόλες "σπιτικές" όπως το Mega Drive και το Super NES για παιχνίδια που θα εκμεταλλεύονται τις δυνατότητες συνεπεξεργαστών και πράσθων chips για να πορόγουν πολύ γρήγορο πολύγωνα, απαρόδεκα καλής ποιότητας και τοχύτητος για κονσόλες. Και επειδή θέλω να παλυαγίσω θα σας πω ότι οι επεξεργαστές στις κονσόλες είναι σοφώς κοτώτεραι από τους υπολογιστές σε ότι οφο-

ρό το τρισδιάστοτα γραφικά και χρειάζονται όχι μόνο καλύτερο προγραμματισμό ολλά και πολύ ονώτερο hardware για να φτόσουν τα επίπεδα ενός εξομοιωτή στο PC για τα ποράδειγμα.

Όσοι περιμένετε το Space Fox με το νέο Special F/X chip (ον δεν το είδατε σας λέω εγώ που το έχω δει ότι είναι πολύ, πολύ γρήγορο) και το πορόμοια παιχνίδια για CD της SEGA τρέξτε να δείτε την πονόκριβη κονσόλο της Atari



στα coin-ops για να κοιολόβετε τί πο να πει παλύγωνα. Αστεραειδείς και διοστημόπλαιο είναι το μενού της ημέρας και

αν έχετε την τύχη και ποιέξετε σε μαγαζί που έχαν αλόκληρη την original έκδοση μπαρείτε να συμμετόσχετε σε ένον πόλεμο όπου ποιίζουν ταυτόχρονα 8 άτομα! Τώρα πιο ξέρετε τί θα πει deluxe coin-op και η Atari είναι οπό τις καλύτερες σε αυτά τα είδος! Και μία φαντοστική δυνατότητα του gameplay: όταν καταστρέψετε έναν οντίπολο μπορείτε να μοζέψετε το κομμάτι του σκάφους του και να τα συνθέσετε πάνω στα δικό σας δημιουργώντας ένο τεροτοούργημα που θα σπέρνει την κοιταστροφή και τον θάνατο. Δεν είναι τόσο οπλό βέβοιο ενάντιο σε άνθρωπο παίκτη.



ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ	
Τα 3D γραφικά στα home συστήματα έχουν πολύ δρόμο ακόμα να διανύσουν.	
ΓΡΑΦΙΚΑ	94
ΗΧΟΣ	89
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	90
ΓΕΝΙΚΑ	91

PC GAMES

3D CONSTRUCTION KIT 2
5 INTELLIGENT STRATEGY
A-TRAIN
AIR WARRIOR
ALCATRAZ
ALONE IN THE DARK
BACKGAMMON
BARGON ATTACK
BATTLEHAWKS 1942
BETRAYAL
BILLIARDS SIMULATOR
BLACK JACK
CADAVER
CAPTAIN COMIC
CARL LEWIS
CASINO GAMES
CASTLE OF DR.BRAIN
CHESSMASTER 3000
CHUCK YEAGER'S 2
COOL CROC TWINS
COOL WORLD
CRYSTALS OF ARBOREA
DARK HALF
DARKSEED
DICK TRACY ADVENTURE
DIE HARD 2
DREAM TEAM
ECO QUEST
ELVIRA
EYE OF BEHOLDER 2
F-117A
FIRETEAM 2200
FIRST SAMURAI
GENGHIS KHAN
GOBLINS 2
GODFATHER ACTION
GREAT NAVAL BATTLES
ZAK MCKRACKEN
ZELIARD
HOME ALONE
HOME ALONE 2
HOOK
HOYLE BOOK OF GAMES 3
HUMANS
HYPER SPEED
INDIANA JONES 4
INDIANA JONES 4 ACT
IRON LORD

KNIGHTS OF THE SKY
LA LAW
LARRY 1 (256 COLORS)
LARRY TRIPLE PACK
LAURA BOW 2
LEEDS UNITED
LHX ATTACK CHOPPER
LOOM
LURE OF TEMPTRESS
MAGNETIC SCROLIS
NAVY SEAL
NCAA BASKET FINAL FOUR
OH NO MORE LEMMINGS
OIL'S WELL
PLAN 9
PUSH OVER
QUEST FOR GLORY 2
QUEST FOR GLORY 3
RIDERS ROHAN
RISE OF DRAGON
SAMURAI
SHADOWLANDS
SHADOW PRESIDENT
SIM EARTH (WINDOWS)
SLEEPING GODS LIFE
SPACE 1889
SPACE QUEST 4
SPY VS SPY 3
STUNT DRIVER
STUNT ISLAND
SUPER TETRIS
TEAM SUZUKI
THE SUMMONING
TINY SKWEEKS
TITUS THE FOX
TOYOTA CELICA
TRANSARCTICA
TRIVIAL PURSUIT
ULTIMA
UMS 2
VOLFIED
WEAPONS LEFTWAFFE
WEEN
WIZKID
WINTER CHALLENGE
WINTER SUPERSPORTS
WONDERLAND
WRATH OF DEMON
WWF 2

ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ

• 286/162MB 128000
• 386SX/33/2MB 137000
• 386SX/40/2MB 147000
• 386DX/40/4MB/ (ANABAGMIZOMENO, LOCAL BUS, 128CACHE)
• 486DX/33/4MB 278000
• 486DX/33/4MB (128K CACHE)
• 486DX2-66/33/4MB 399000
(256K CACHE)
TA ΠΑΡΑΠΑΝΩ ΜΗΧΑΝΗΜΑΤΑ ΔΙΑΤΙΘΕΝΤΑΙ ΜΕ:
FD1.44/ VGA 256KB/2S,1P, 1G /
MINI TOWER, MONO VGA

• NOTEBOOK 386SXL-25/VGA/2MB/80MB 460000
• NOTEBOOK 386SXL-33/VGA/2MB/80MB 497000

MODEMS/FAX

ΕΣΩΤΕΡΙΚΟ 2400 BPS 14000
POCKET 2400 BPS 21000
ΕΣΩΤΕΡΙΚΟ 2400 HNP 25000
ΕΣΩΤΕΡΙΚΟ FAX 9600 ΚΑΙ MODEM 2400 30000

ΣΚΑΛΗΡΟΙ ΔΙΣΚΟΙ

20MB CONNER/20MS 29000
40MB QUANTUM/16MS 41000
80MB W.DIGITAL/18MS (CAVIAR) 66000
105MB NEC/18MS 68000
130MB SEAGATE/16MS 86000
170MB CONNER/15MS 86000
214MB SEAGATE/16MS 109000
210MB W.DIGITAL/14MS(CAVIAR) 119000
245MB SEAGATE/12MS 125000
251MB CONNER/12MS 125000
340MB W.DIGITAL/13MS(CAVIAR) 179000

ΚΟΥΤΙΑ

MINI TOWER 19000
DESK TOP(F.T) 19000
MIDI TOWER 26000
SLIM 26000
TOWER 31000

MULTIMEDIA

SOUND BLASTER 2.0 33000
S.BLASTER PRO 2 BASIC 51000
S.BLASTER PRO 2 + MIDKIT 59000
VIDEO BLASTER 110000
CD ROM TAND + S.BLASTER + 1CD 135000
CD ROM MITSUKI (KODAK) 80000
ΜΙΚΡΟΦΩΝΟ ΓΙΑ S.BLASTER 3000
ΜΕΓΑΦΩΝΟ ΓΙΑ S.BLASTER 1900
CD ROM ΤΙΤΛΟΙ ΑΠΟ 10000

MOTHERBOARD

286/16 24000
386SX/33 34000
386SX/40 42000
386DX/40 66000
486DX/33 153000

ΘΘΟΝΕΣ

HERCULES PHILIPS 19000
EMC SVGA MONO INT 31000
EMC SVGA COLOR 0.39 INT 83000
EMC SVGA COLOR 0.28 INT 88000
CT.X SVGA COLOR 0.28 INT 103000
CT.X SVGA COLOR 0.28 NON.INT 118000
NEC 3FC 15" SVGA COLOR INT 222000
E120 SVGA 15",16",17" CALL

ΚΑΡΤΕΣ

VGA 256KB 9000
VGA 512KB 13000
VGA 1MB 20000
MEGA EVA/1024S 16,7 ΕΚ.ΧΡΩΜΑΤΑ 44000

ΕΚΤΥΠΩΤΕΣ

SEIKOSHA SP-2400 59000
STAR LC-20 63000
EPSON LX-100 69000
BROTHER M-1309 76000
BROTHER M-1324 97000

ΜΕ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ ΣΕ ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ

ΠΟΛΥΤΟΠΟ COMPUTERS

ΧΑΛΚΙΔΙΚΗΣ 40

54643 ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ

ΤΗΛΕΦΩΝΗΣΤΕ ΣΤΟ (031) 837-063

*ΣΤΙΣ ΤΙΜΕΣ ΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΕΤΑΙ ΦΠΑ

- ΠΛΗΡΗΣ ΣΕΙΡΑ JOYSTICKS ΓΙΑ IBM-PC/XT/AT, AMIGA, ATARI, AMSTRAD
- ΚΑΛΩΔΙΑ ΚΑΙ ADAPTORS ΓΙΑ ΚΑΘΕ ΧΡΗΣΗ
- ΠΛΗΡΗΣ ΣΕΙΡΑ MOUSE ΑΠΟ: 4000-30000 ΔΡΧ.
- ΦΙΛΤΡΑ ΘΘΟΝΗΣ ΑΠΟ: 3000 - 30000 ΔΡΧ
- ΠΛΗΚΤΡΟΛΟΓΙΟ CLICK 101 ΠΛ.(XT/AT) 11000 ΔΡΧ

ΣΥΜΠΛΗΡΩΣΤΕ
ΤΟ ΚΟΥΠΟΝΙ
ΚΑΙ ΣΤΕΙΛΤΕ ΤΟ
ΣΤΗ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ
"ΠΟΛΥΤΟΠΟ COMPUTERS"
ΧΑΛΚΙΔΙΚΗΣ 40
54643 ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ
ΓΙΑ ΝΑ ΣΑΣ ΣΤΑΛΕΙ ΠΛΗΡΗΣ
ΤΙΜΟΚΑΤΑΛΟΓΟΣ GAMES-ΠΡΟΙΟΝΤΩΝ

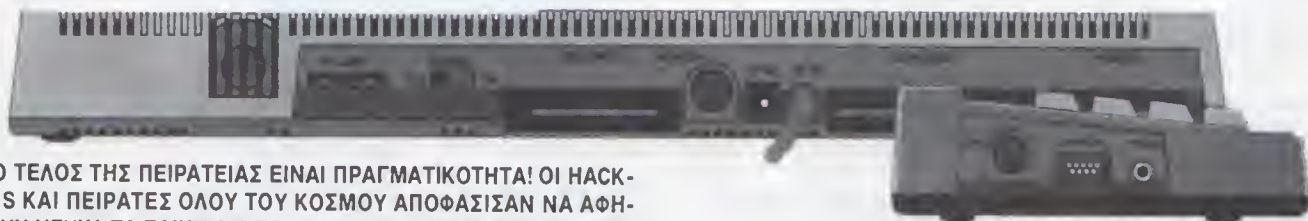
ΟΝΟΜΑ.....
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ.....
ΤΚ.....ΠΟΛΗ.....
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ.....



ΤΑ 8 BIT ΠΟΤΕ ΔΕΝ ΠΕΘΑΙΝΟΥΝ



ΤΟΥ Π. ΣΩΤΗΡΙΟΥ



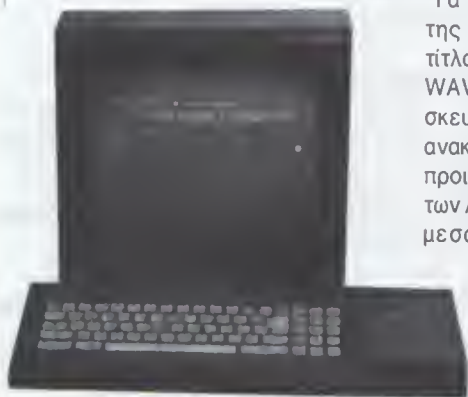
ΤΟ ΤΕΛΟΣ ΤΗΣ ΠΕΙΡΑΤΕΙΑΣ ΕΙΝΑΙ ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑ! ΟΙ HACKERS ΚΑΙ ΠΕΙΡΑΤΕΣ ΟΛΟΥ ΤΟΥ ΚΟΣΜΟΥ ΑΠΟΦΑΣΙΣΑΝ ΝΑ ΑΦΗΣΟΥΝ ΗΣΥΧΑ ΤΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΤΟΥ AMSTRAD ΓΙΑ ΝΑ ΜΗΝ ΠΕΘΑΝΕΙ ΤΟ ΜΗΧΑΝΗΜΑ! ΔΕΝ ΕΙΝΑΙ ΑΠΛΗ ΦΗΜΗ ΕΙΝΑΙ Η ΑΛΗΘΕΙΑ.

Δεν πιστεύω ότι μπαρούσαμε να ξεκινήσουμε με μεγαλύτερα νέα από αυτά. Ελπίζουμε οι προγραμματιστές και οι εταιρίες να επιστρέψουν στον Amstrad (αν βέβαια οι πειρατές κρατήσουν τον λάγα τους για μερικά χρόνια!).

ΦΤΗΝΕΣ ROM

Η Dartsma PD άρχισε να μαϊράζει φτηνές μνήμες για τον υπολογιστή μας. Περίπου 10 λίρες Αγγλίας το καμμάτι και προβλέπεται σύντομα να εξανληθούν. Έτσι αν περιμένετε να φτάσουν ποτέ στην Ελλάδα... Μην περιμένετε! Για να αναβαθμίσετε τον υπαλαγιατή σας τηλεφωνήστε στην Dartsma, στην Αγγλία στα 081 317 1170.

ΕΠΙΤΕΛΟΥΣ ΚΑΠΟΙΟΣ ΚΑΝΕΙ ΚΥΜΑΤΑ...



Τα γνωστά σύνθημα της Greenpeace αταν τίτλα μας σημαίνει ότι η WAVE, η γνωστή κατασκευάστρια Hardware ανακαίνωσε μερικά νέα προϊόντα για την σειρά των Amstrad CPC. Ανάμεσα σ' αυτά θα είναι μια σειρά από καλώδια με τα οποία θα μπορείτε να συνδέσετε τα παλιά σας CPC μόνιτορ με

στες μας αφού θα συνδιάσουν το τερπνόν (δηλαδή να παίξετε παιχνίδια στην Amiga σας χωρίς να πάρετε ειδικό monitor) μετά του οφελίμου (τα οποία είναι ότι μπορείτε να κρατήσετε και τον παλιό σας Amstrad για πάντα). Για την ακρίβεια θα υπάρχουν καλώδια για τα παλιά και νέα μοντέλα οθονών ώστε να συνδέονται χωρίς προβλήματα με Amiga, ST, Mega Drive, Spectrum +2/+3. Επειδή όμως τα παλιά μόνιτορ του Amstrad όπως ξέρετε δεν έχουν δικά τους ηχεία θα χρειαστεί να βγάξετε, αν θέλετε να ακούτε, τον ήχο από κάποια άλλο μέσα, ατρεαφωνικά ή μεγαφωνάκια. Η ίδια εταιρία θα κυκλοφορήσει τώρα ξανά το MP3 παύ για όσους δεν τα ξέρουν να παύμε ότι είναι ο tuner με τον οποία απαιδηήπατε έγχρωμο μόνιτορ του CPC μετατρέπεται σε έγχρωμη τηλεόραση με φανταστική απόδοση. Τα προϊόντα αυτά θα έρθουν κάποια στιγμή μετά από τα καλά και στην Ελλάδα αλλά όσοι βιάζονται μπαρούν να τηλεφωνήσουν στην WAVE της Αγγλίας στο 0229 87000.

ΠΟΙΟΣ ΘΥΜΑΤΑΙ ΤΟ HACKIT;

Τα μηχανήματα/πακέτα για όλους σας ήθελαν να κάνουν "πειράματα" με τον Amstrad τους και σπασίματα στα παιχνίδια; Όσοι δεν το ξέρετε ή δεν τα γνωρίζετε έχετε την ευκαιρία τώρα να το αποκτήσετε καθώς η Siren Software τα ξανακυκλοφόρησε και μάλιστα βελτιωμένα με ενσωματωμένο έναν assembler!

ΚΙ ΑΛΛΑ ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ

Η Campruoft έχει έτοιμα για κυκλοφορία ένα σωρό περιφερειακά και μάλιστα από τα πλέον εξεζητημένα για CPC. Μιλάμε για έναν σκάνερ(!), ένα genlock για να βάζετε γράμματα στις βιντεοασκίτες σας αλλά θα κυκλοφορήσει λίγα καμμάτια από αυτά στην αρχή για να δει αν υπάρχει ζήτηση (θα είναι και ακριβό βλέπετε), μία επέκταση μνήμης και αργότερα έναν ακληρό δίσκο στον οποίο σκέφτεται να

άλλους υπολογιστές και έτσι θα χρησιμεύσουν σε πολλούς αναγνώ-

δώσει και την δυνατότητα για autoboot, δηλαδή με το που θα αναίγεται το μηχάνημα δεν θα σας εμφανίζει την Basic κατευθείαν αλλά πρώτο θα τρέχει, άτι θέλετε από εκεί! Το software που θα συναδεύει τον σκληρό μας θα είναι γραμμένα από την ChaRleyTronic.

Η ΑΥΣΤΡΑΛΙΑ ΥΠΟΦΕΡΕΙ!

Οχι από κατοορίδες, άχι από λειψυδρίο, άχι από ονεμοθύελες αλλά από έλλειψη CPC. Τα μηχανήματά μας δεν έχει φτάσει εκεί οκόμα και άσο κι αν σας φαίνεται οπίστευτο οι Αυστραλοί δεν πολυσοχολούνται με υπαλογιστές. Τί θα λέγατε να μετονοστεύσετε και να αναίξετε ένα Amstradάδικο κατάστημα εκεί;

ΦΤΗΝΙΑ ΚΑΙ ΕΚΠΤΩΣΗ

Οι 464 Plus είναι σχεδόν πεθαμένοι στην Ελληνική αγορά. Όμως οι φήμες λένε πως έξω φτηνοίναυν συνεχώς. Σε λίγο θα τους βρίσκετε και εδώ για ένο κομμότι ψωμί. Πουλήστε τώρα και αγοράστε μετά είναι η συμβαυλή μας.

ΘΕΛΩ REMOTE

Μπαρεί να θέλεις ολλό δεν έχεις. Και ουτό γιατί άσα κι ον προοποθείτε να κάνετε τον CPC Plus οας να διοβόσει ένο εξωτερικά κασσετάφωνα και νο μετοφέρετε μετά το δεδομένα από κασσέτο σε διοκέτα δεν μπορείτε. Ανομείνατε οτο οκουοτικά οος ή μάλλαν διπλο οτο κοοσετόφωνό οος. Αυτή η ραυτίνο θα κυκλοφαρήσει σύντομο και στην ελληνική αγορά, πιθονότατα από PD βάοεις πρώτα.



ΣΚΡΟΛΛΑΡΩ

Το ξέρω άτι ο τίτλας είναι κλεμένης από παλιότερο USER, οπά ένα πράγραμμα παυ είχε φτιόξει α Κροντηράς, ολλά ταιριάζει με το προγορματάκι παυ οος έχω παρακάτω. Είναι μίο ραυτίνα παυ σκραλλάρει την αθόνη από αριστερά προς το δεξιά:

LISTING 1

```
10 MEMORY &9FFF: FOR N=&A000 TO &A02E
20 READ A$: POKE N,VAL("&"+A$)
30 NEXT N: CALL &A000
40 DATA 21, 09, A0, 01, 0D, A0, C3, D1, BC, 00, 00, 00
50 DATA 00, 15, A0, C3, 1F, A0, C3, 27, A0, 52, 49, 47
60 DATA 48, D4, 4C, 45, 46, D4, 00, CD, 0B, BC, 2B, 2B
70 DATA C3, 05, BC, CD, 0B, BC, 23, 23, C3, 05, BC
```

Αν δεν κοτολάβατε πως θα χρησιμαπαρήσετε το πρόγορμμο είναι παλύ οπλό: δημιουργεί δύο νέες εντολές παυ δεν υπήρχον νωρίτερα στην Basic, την |RIGHT που πηγαίνει την οθάνη δεξιά και την |LEFT που την πηγαίνει αριστερό. Οπως γίνεται με άλες τις RSX ενταλές παυ δημιουργούνται από πρόγορμμο πρέπει να τα τρέχετε μάνα μία φαρά με τα παυ ανοίγετε τον υπολογιστή και ύστερα από κάθε reset.

MULTIFACE

Το "πολυπράσωπα" μηχανάκι της Romantic Robot έχει πράγμοτι πολλό πρόσωπο, ονόλογα με ποιο έκδαση έχετε. Γιο όοους δεν τα έχαυν οκόμο και οκέφτανται να πάραυν ένα μετοχειριόμένο ος προσέξαυν ότι: ο) Οι πολίες εκδόσεις -μιλάω για ταυ 89 και πριν- δεν έχαυν την ικανότητα νο κρύβουν την ύπαρξη του μηχανήματος οπό τον υπολογιστή με οποτέλεσμα το προγράμματα παυ βγήκον από'κει και πέρο νο κάνουν reset μόλις τοποθετήσετε το μηχανήμο πόνω ταυς και το ανάψετε. β) Πατέ μην ταπαθετείτε το μηχανήμο άτον ο Amstrad είναι αναμένας. Μία στις δύο φαρές ύπόρχει περίπτωση να τον κάψετε!

ΕΓΚΕΦΑΛΟΣ

COMPUTERS

H/Y - ΑΝΑΛΩΣΙΜΑ

AMIGA



AMIGA 2000 - 3000 - 4000

MONITOR 1084-PHILIPS 88-33

STEREO ΕΓΧΡΩΜΑ

MONITOR MULTISYNCH 1950-1960-TAXAN

ΜΝΗΜΕΣ ΓΙΑ AMIGA 500-500 PLUS

0,5MB - 1MB - 1,5MB - 2MB

SMART CARD 2MB-4MB ΓΙΑ A600 16BIT

DRIVE ZYDEC - CUMANA-POWER DRIVE

HARD DISC AM 500 - 500 PLUS GVP

OPAL VISION 24 BIT CARD

ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ ΓΙΑ AMIGA 1200

ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΤΕΣ - ΕΠΙΤΑΧΥΝΤΕΣ 6830

GVP 1230 ME 1MB+68882

GVP 1230 ME 5MB+68882

ΜΝΗΜΕΣ 4 MB 32 BIT ME ΜΑΘΗΜΑΤΙΚΟ

ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΤΗ 68881 ή 68882

ΜΝΗΜΕΣ 8MB - 32BIT

ΣΚΛΗΡΟΣ ΔΙΣΚΟΣ 2 1/2" 80-120-130-215 MB

HIGH DENSITY DRIVE ΓΙΑ A1200 εσωτερικό/εξωτερικό

PC

IBM ΣΥΜΒΑΤΑ ΤΗΣ COMMODORE

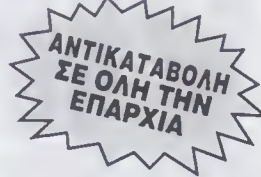
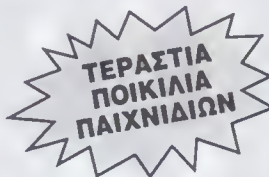
486/33MHz - 486/50 MHz και 486/66 MHz

SOUND BLASTER - 2.0 - PRO -

PRO 16 SPV - THUNDERBOARD

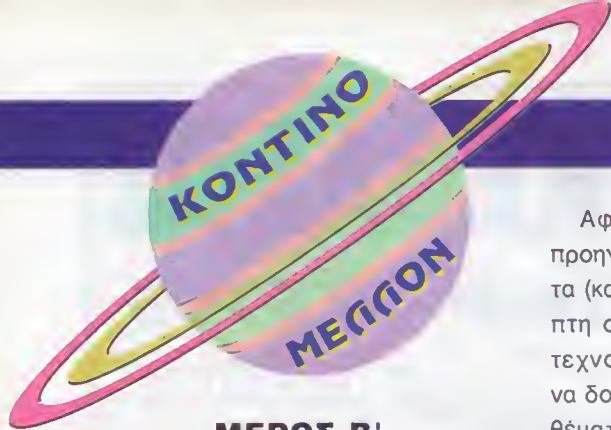
ΠΑΙΧΝΙΔΟΜΗΧΑΝΕΣ

NINTENDO-GAME BOY-SEGA



ΟΛΑ ΣΕ ΤΙΜΕΣ ΕΚΠΛΗΡΗ

ΑΘΗΝΑ: ΣΟΛΩΜΟΥ 28 ΤΗΛ.3646695 FAX 3647045
ΚΗΦΙΣΙΑ: ΚΥΡΙΑΖΗ 9 ΤΗΛ.8085329 FAX 8081518
ΔΙΠΛΑ ΣΤΗΝ ΕΚΚΛΗΣΙΑ ΑΓ.ΔΗΜΗΤΡΙΟΥ



ΜΕΡΟΣ Β'

ΤΟΥ Γ. ΓΡΙΒΑ

Το θέμα του "Virtual Reality" έχει κατακλύσει τα μέσα μαζικής ενημέρωσης, καθώς όλοι έχουν αντιληφθεί την σημασία που έχουν αυτά τα τεχνολογικά επιτεύγματα στο μέλλον του ανθρώπου. Μήπως βρισκόμαστε στα πρόθυρα μιας νέας "μόδας"; Αυτή η απάντηση μπορεί να δοθεί, όχι στο παρόν αλλά στο κοντινό μέλλον! Εμείς ως άνθρωποι νοιώθουμε την ανάγκη να σας παρουσιάσουμε όλες τις πλευρές των συστημάτων αυτών, έτσι ώστε να προετοιμάσουμε τον δρόμο που θα χαράξουν τα Virtual Reality.

Αφού ήδη έχουμε αναφέρει στο προηγούμενο τεύχος τα πλεονεκτήματα (και κρατώντας πάντα μια αμερόλυπη οτάση παραουιάζοντας αυτό το τεχνολογικό επίτευγμα) είναι καιρός να δούμε και την σκοτεινή πλευρά του θέματος. Τα μειονεκτήματα λαιπόν - που ως σημειωτέον είναι αρκετά - είναι ξεκάθαρα και πολύ λαγικά.

Αρχικά, είναι σχεδόν σίγουρα ότι θα χρησιμοποιηθεί για οτρατιωτικούς σκοπούς. Φανταστείτε πόσο θα αλλάξει μέσω του μηχανήματος η στρατηγική των χωρών, αφού θα μπορούν να εξομειώνουν πολεμικά γεγονότα αναπτύσσοντας τέτοια οτρατηγική ώστε να κερδίζουν τις "μάχες" με τις λιγότερες απώλειες. Ενα τέτατο πρόγραμμα έχει ήδη γίνει στις Η.Π.Α. (που αλλού;) και ονομάζεται "Teamworks". Σε αυτό το πρόγραμμα ο χρήστης έχει την ευχέρεια να οδηγεί πολεμικά οχήματα χωρίς να χρειαστεί να φύγει από τον θάλαμο επιχειρήσεων.

Οι πολέμιοι των μέσων μαζικής ενημέρωσης που ισχυρίζονται ότι ο άνθρωπος αποξενώνεται όλο και περισσότερο οίγουρα θα βρουν αρκετά οκαλοπάτια για να πατήσουν. Τίθεται ουγκεκριμένα η εξής ερώτηση: Γιατί κάποιος άνθρωπος να βγει από το οπίτι του όταν μπορεί να πάει όπου θέλει και με όποιες συνθήκες θέλει αυτός. Συν τας άλλους ο κόσμος τίνει να απαγοτεύσει των άνθρωπο με τόσα προβλήματα που δημιουργεί και σίγουρα τα Virtual Reality μηχανήματα μπορούν να τα εξαλήψουν με κόστος βέβαια την απομόνωση.

Ενα παλύ σημαντικό πρόβλημα είναι ο εθισμός που μπορεί να δημιουργήσει στους χρήστες. Ηδη αυτή η αρρώστεια έχει πάρει και το όνομα της: Σύνδρομο απώλειας της πραγματικότητας.

Η παρατεταμένη χρήση των μηχανημάτων αυτών κόβει την επαφή που έχει ο εγκέφαλος του ανθρώπου με την πραγματικότητα και μπορεί να την απαρρίψει άμεσα οαν μη πραγματική. Ιως λαιπόν να ουναντήσουμε οτα μέλλαν ένα νέα είδος junkies στας απαιάας ο εθισμός θα είναι τόσο μεγάλος, όσο είναι σήμερα ο εθισμός των ναρκωτικών.

Το μόνο μέτρο που έχει λειφθεί για την αποφυγή τέτοιων καταστάσεων (και τα οπαίο πρσσωπικά πιστεύω ότι δεν μπορεί να οταθεί οαν λύση) είναι ένα κουμπί που περιλαμβάνεται οτο μηχανήμα, αναμάζεται Instant Escape και οταματάει την εξαμαίωση αμέως, επιστρέφοντας τον χρήστη οτην πραγματικότητα.

Το σημαντικότερο μειονέκτημα είναι ότι τα μηχανήματα αυτά μπορούν να χρησιμοποιηθούν για να ελέγχονται οι πολίτες ενός κράτους. Στο παρόν τα ουστήματα ελέγχονται από δύο εταιρείες. Αν όμως οτο μέλλον εμφανιστούν οτην ευρύτερη αγορά είναι οίγουρο ότι μεγάλες πολυεθνικές εταιρείες ή το ίδιο το κράτος θα προοπαθήσει να τα εκμεταλτευτεί. Φανταστείτε την πλήση εγκεφάλου που θα δέχεται ο χρήστης αφαύ την οτιγμή που βρίσκεται οτον κυβερνοχώρο δεν έχει καμμία επαφή με την πραγματικότητα. Τα μυνήματα που θα περνούν οι εταιρείες και το κράτος θα τα δέχεται άμεσα ο χρήστης χωρίς να μπορεί να τα απορρίψει. Φανταστείτε οτο μέλλον να γίνανται εμφυτέψεις μικρών ουσκευών οτα κρανίο των μικρών παιδιών όταν αυτά γεννούνται την οποιά θα μπορεί να χειρίζεται από τα κράτας.

Οι αντιδράσεις των ανθρώπων οτο θέμα του Virtual Reality είναι σίγουρα πολλές και παικίλες. Άλλοι το θεωρούν οαν ένα νέο είδος ναρκωτικού που θα στραφεί ουσιοστικά εναντίον του ίδιου του χρήστη. Η εκκλησία έχει αναπτύξει και αυτή κάποια γνώμη ανα-

VIRTUAL REALITY



φέραντας ότι από την στιγμή που ο άνθρωπος μπορεί μέσω του μηχανήματος να γίνει "Δημιουργός" κόσμων και καταστάσεων έξω από την πραγματικότητα, η πίστη του προς τα Θεία θα μειωθεί προς τα ελάχιστα, θα χαθεί το νόημα της ύπαρξης ενός και

μοναδικού Θεού. Παράλληλα η εκμετάλλευση που μπορεί να γίνει από συστήματα που ελέγχονται από λίγους ανθρώπους θα αλλάξει τον τρόπο σκέψης, ίσως και αλόκληρη την ιδεολογία των ανθρώπων. Ετσι όπως εξελίσσονται τα πράγματα τα βιβλία

cyberpunk που ανήκουν τώρα στον χώρο της επιστημανικής φαντασίας να απατελούν την σκληρή πραγματικότητα του μέλλοντος.

Τα μέλλον του Virtual Reality έχει άμεση σχέση με τα μέλλον των ηλεκτρονικών υπαλαγιστών, αφού σε αυτούς στηρίζεται η εξαμείωση. Όσα δημιουργούνται νέα και γρήγορα μηχανήματα το πεδίο στο οποίο θα μπορεί να λειτουργεί ένα Virtual Reality μηχανήμα θα γίνεται ευρύτερα. Προς τα παράν όμως οι εταιρείες προσπαθούν να δημιουργήσουν ασύρματες κάσκες με υψηλότερη ευκρίνεια εικόνας και καλύτερη ανάλυση ειδικότερα. Εταιρεία είναι ήδη μια στολή οπτικών ινών για τον χρήστη ενώ σχεδιάζεται και ένα ειδικό γάντι με τα απαία θα εξαμειώνεται και η αφή. Ουσιαστικά ο χρήστης θα ακουμπάει αέρα αλλά θα ναιώθει ότι ακουμπάει τα αντικείμενα που βλέπει στον κυβερναχώρα. Οι πανηγρές σκέψεις των χρηστών σχετικά με την εξαμείωση ακόμα και του σεξ με την πιο όμορφη καπέλα του κόσμου βρίσκονται σε κατάσταση μελέτης και πραγματισμού.

Δυστυχώς όμως για όλους εμάς τα πρώτα Virtual Reality μηχανήματα δεν θα κάνουν την εμφάνισή τους στην αγορά πριν τα τέλος της δεκαετίας. Στην επόμενη δεκαετία όμως, θα γίνει επανάσταση στον χώρο αυτό και να είστε σίγουροι ότι θα είμαστε εδώ για να την ακολουθήσουμε.

Μια πρώτη γεύση από ταινίες και βιβλία που αναφέρονται στα cyberpunk είναι "Ο νευραμάντης" του William Gibson, "Tron" του Steven Lisberger, "War games" του John Badham και το περίφημο έργο "The lawnmower man" του Brett Leonard.

Πρέπει να αναφέρουμε ξανά ότι οι πηγές των πληροφοριών μας ήταν τα περιοδικά "Ανεξήγητο" και "Τρίτα μάτι".



BIG

Καλσκαιράκι μου μύρισε! Εσάς; Ελπίζω να συμφωνείτε μαζί μου στι πρόκειται για την καλύτερη επσχή. Οχι μάνα γιατί έχαυμε διακαπές (χμ...) και κάναυμε τα μπανάκια μας στις θάλασσεσ, αλλά για-τί το γενικάτερα κλίμα που επικρατεί μας σπρώχνει στη διασκέδαση, στο ξε-φάντωμα και σταυσ έρωτεσ. Δεν υπάρ-χει καλύτερη απάλαυση από την ξαστε-ριά μιασ δρασερής καλσκαιρινής νύ-χτασ κι όπαισ διαφυνεί απλά δεν έχει δει αυτό το θέαμα. Η αλλαγή στη μαρ-φή τησ διπλανής σελίδασ αφείλεται κα-θαρά σε τεχνικάυσ λόγουσ.

Ο Αναγνώστης του Μήνα

Κάθε φορά λέω: "Δεν πρόκει-ται να ξανάρθει γράμμα σαν αυτό" και κάθε φορά εσείς με διαψεύδετε! Η μεγάλη έκπλη-ξη αυτή τη φορά από το Περι-στέρι. Η Παναγιώτα Καρπαθά-κη έγραψε. Κι έγραψε ελεύθε-ρα, ανοίγοντασ την ψυχή τησ και φανερώνοντασ έναν εσω-τερικό κόσμο πλούσιο και γε-μάτο ευαισθητίασ που δυαυ-χώς απάνια αυναντά κανείσ πλέον σε νέεσ και νέουσ τησ ηλικίασ τησ. Εγώ απλά θα ευχαριστήσω για την ικανο-ποίηση που μου πρόσφερε, δείχνοντάσ μου ποιό είναι το επίπεδο των αναγνωστών τησ στήλησ. Αλλά θα την ευχαρι-στήσω και για τα δύο καρτ-ποστάλ που έστειλε και ομορ-φαίνουν αυτή τη στιγμή το γραφείο μου. Επίσης θα ήταν παράλειψη να μήν τησ ευχηθώ ολόψυχα καλέσ επιδόσεισ στησ εξετάσεισ που έρχονται κι ελπίζω να πετύχει στο τμή-μα Μηχανικών Ηλεκτρονικών Υπολογιστών & Πληροφορι-κής που είναι η πρώτη προτί-μησή τησ.

Οι συμπαθέστατεσ Μαρίεσ, χειρίστριεσ των Macintoshes που μαχθύν καθημε-ρινά για να φτιάξουν τησ σελίδεσ του περιοδικού, παραπανούνταν συνεχώσ ατι το τριγωνάκι μας είναι πολύ δύσκα-λο και χραναβόροσ στην κατασκευή του. Ασφάσισα στι δεν υπάρχει ιδιαίτερασ λάγασ να τησ ταλαιπωρώ και τα τρίγωνα μετασχηματίστηκε σε ...γωνία!

Και να έρθουμε στο πράβλημα με τα κεριά: Ο αναγνώστησ Δημσσθένησ Γεωργιάδησ από την Αλιάρτο παρατη-ρεί στι αψύ σ γεράκασ περνάει ΑΝ ΘΕΛΕΙ στα διπλανά δωμάτισ για να σβήσει κεριό, δεν ξέραυμε πόσα κεριά θα σβήσει. Αυτά ακριβώσ το σταιχείσ θα έπρεπε να σασ κάνει να υπαψιαστεί-τε ατι σ αριθμόσ των κεριών που θα μείνουν αναμμένα είναι ανεξάρτητοσ από τησ κινήσεισ του γέροσ! Αρα παιά σταιχεία μας μένει; Οι 24 ώρεσ βέβαια. Κι αν εσείσ μου βρείτε κεριό παυ να μήν έχει σβήσει μετά από 24 ώρεσ, να μου τα φέρετε κι εγώ θα σασ δώσω ισόβια συνδρομή στα USER! Οπωσ καταλάβα-τε κανένα κεριό δεν θα έχει μείνει αναμ-μένα γιατί κανένα δεν κρατάει τόσα πολύ κι όχι γιατί θα έχει τελειώσει το σξυγόνοσ άπωσ έγραψαν μερικιά.

Το μαγικό χαρτάκι με το άναμα του νι-κητή έγραφε "Γιώργοσ Σχετικάκησ - Μέγαρο". Εγώ δεν έχω παρά να συγ-χαρώ τον Γιώργο και να ευχηθώ πάντα τέτσια!

Με τησ λαμπίσεσ τί κάνετε; Ανοιγα-κλείνετε διακόπτεσ στα σπίτι για να βρείτε τη λύση; Ελπίζω άχι γιατί θα φωνάζει η μαμά σασ! Πάντωσ μή δακι-μάσετε να αναπαραστήσετε στο σπίτι σασ τα επάμενα πράβλημά μας γιατί τότε σίγαυρα θα σασ πετάξουν έξω!! Ας τα δούμε όμως: Βρίσκεστε σε ένα δωμάτισ στεγανό (αυτό σημαίνει ατι δεν υπάρχει η παραμικρή τρυπαύλα για διαρροέσ). Μια βρύση γεμίζει το δωμά-τισ με νερό. Εσείσ έχετε στη διάθεσή σασ ένα σωσίβιο, ένα χρανόμετρο, ένα

κσμάτι σχσινί και ένα θερμόμετρο. Μπορείτε να χρησιμαπήσετε μάνσ δύοσ από τα τέσσερα αντικείμενα και α χράνοσ σασ είναι 9 λεπτά. Τα ερώτημα βέβαια θα τα καταλάβετε: **Τί θα κάνετε για να μήν πνιγείτε;**

Δεν έχω να κάνω υποδείξεισ, μόνα να πώ τα κλασικά "Think"! Και φυσικά πρέπει να αναφέρω ατι και αυτό το πρόβλημα είναι πρόταση του αναγνώ-στη Θεόδωροσ Πλιάκου από τον Βύρω-να, με τησ απαραίτητεσ πρασθήκεσ και παραλλαγήσ από την μεριά μου.

Πριν σασ απαχαιρετήσω και πάλι να πώ δύοσ πραγματάκια που κανονικά έπρεπε να τα φυλάξω για εκπλήξεισ, αλλά με τρώει κάτι να σασ τα πώ (έστω να δώσω μια μικρή πρόγευση). Το πρώτο είναι ατι αλλάζει ο τρόπασ επιλογής του νικητή και ίσωσ και το δώρο. Οι ιδέ-εσ και πρατάσεισ παυ στείλατε γύρω από τα θέμα ήταν παλύ ενδιαφέραυ-σεσ. Τα δεύτεροσ είναι μια πολύ μεγαλύ-τερη υπόθεση και αφορά μια πρωτο-βουλία τησ στήλησ παυ θα κάνει αρκε-τό θάρυβο. Αυτό όμως θα αποκαλυφθεί στο τεύχασ Σεπτεμβρίου, γιατί είναι μια ιδέα που τη δουλεύω ακόμα στα μυαλά μου. Μα θα μου πείτε, "Θα μας φάει η αγωνία όλο τα καλσκαίρι;".

Ε φυσικά, τί ναμίσατε, στι θα περάσετε ξένσιαστα και άνετα όπωσ εγώ; Φιλά-κια!

Ο Τριανταδυάμπιτοσ

Οι απαντήσεισ σασ στη γνωστή διεύθυνση:

Περιοδικό USER

Σπάρτησ 75

124 61 Χαιδάρι

Για τη στήλη "Big Trouble"

Ελληνασ είναι αυτόσ που είναι ικανόσ να χτίσει το σπίτι του πά-νω στην Εθνική οδό και μετά να απαιτήσει να γίνει παράκαμψη!

ΤΡΟUBLE

Η ΓΩΝΙΑ ΤΩΝ ΣΧΟΛΙΩΝ

Και πάλι αυτό ταν μήνο θο ασχολη-
θούμε με κάποιο θέμα που σχετίζε-
ται με την εκπαίδευση. Μιλάω θέ-
ταιο γιο τις περίφημες Πανελλαδι-
κές Εξετάσεις που νομίζω οτι ενδια-
φέρουν και επηρεάζουν όχι μόνο
τους εξεταζόμενους αλλά και
πολλούς άλλους. Κοταρχήν θίγω
κάτι που -χρόνιο τώρα- κονείς δεν
βγοίνει να το ξεκαθαρίσει: Όταν
μπαίνουν δύσκολα θέματα οι βοθο-
λογίες είναι χομηλότερες και συνε-
πώς οι βάσεις πέφτουν και ότον
μπαίνουν εύκολα, πολλοί γράφουν
καλά και οι βάσεις ονεθοίνουν. Αρα
ας στοματήσουν οι γονείς νο λένε
το γνωστό ποίημα: "Έγροψε κολά ο
γιός μου αλλά ονέθηκαν οι βάσεις"!
Κοι ος συνειδητοποιήσουν οτι γιο
να πετύχει κάποιος σε μιο σχολή
παίζει ρόλο το τί έγροψε ΣΕ ΣΧΕΣΗ
ΜΕ ΤΟΥΣ ΥΠΟΛΟΙΠΟΥΣ. Ας κοτο-
λάβουν οτι μπορεί κάποιος να
γράψει 18 σε όλα τα μαθήματα και
νο ΜΗΝ ΠΕΤΥΧΕΙ, ον οι άλλοι που
δήλωσαν την ίδια σχολή έγροψον
καλύτερα! Πορόμοια είναι δυνατό
νο γράψει για 12 και νο πετύχει και
μάλιστο οπό τους πρώτους (έχει
συμβεί σε ΤΕΙ) ον οι άλλοι γρόψουν
χομηλότερο. Δεν ορκεί δηλαδή να
είναι "κολός μαθητής", αυτό δεν λέ-
ει τίποτα.

Πρέπει οπλά να είναι καλύτερος
οπό τους άλλους. Κι εδώ θέλω να

στηλιτεύσω την απαρόδεκτη στάση που τηρούν κάθε χρόνο οι εφημερίδες, οι οποίες έχοντας σαν μοναδικό στόχο νο
πουλήσουν παραπόνω φύλλα, εκμετολλεύονται την αγωνία των υπαψηφίων και των οικογενειών τους και δημιουργούν
ονύπορκα θέματα σε συνεργοσία και με τους φροντιστές -οι οποίοι επίσης θησουρίζουν οπό την ιστορία αυτή.

Το δεύτερο θέμα που με οπασχολεί είναι η πραετοιμοσία: Δώστε θάρος στην
ψυχολαγίο τώρα που μοποινετε στην τελική ευθεία. Αϊσιοδοξίο και θάρρος είναι δύο όπλα που θο σας χρειοσταν και μήν
υποτιμήσετε την δύνομή τους γιατί εσείς θα χάσετε. Είναι επίσης λάθος νο "φορτσόρετε" τώρα στο τέλος με ξενύχτιο
και εξοντλητικές επαναλήψεις. Οτι διαβόσατε, διαβάσατε! Απλώς συντηρήστε τις γνώσεις μέχρι την ημέρο των εξετά-
σεων. Μην την ποτήσετε σον αρισμένους που κοτέρρευσον από κάυροση λίγες μέρες (ή και ώρες ακόμα!) πριν τη μεγό-
λη στιγμή.

Και κότι ακόμα: Την ώρα που θα γράφετε, μήν ογχωθείτε αύτε για μιο στιγμή. Οτι κι ον σας έχουν πεί, ότι κι ον σας
έχουν ποτίσει την τελευταία χρονιά, ξεχάστε τα. Οι εξετάσεις είναι μιο στιγμή και θο περάσει. Ξέρω οτι τώρα μπορεί να
σας φαίνονται σαν ένα θαννό, ολλό να θυμάστε ουτό: Η ΖΩΗ είναι μπροστό σας και περιμένει να την απολούσετε...

Let's Talk Big Troublers!

Δημήτρη Μυλωνά (Λομίο): Ελπίζω τώ-
ρα που αποφάοισες να γράψεις να γί-
νεις τακτικός. Πάντως θα πρέπει να εί-
σαι λιγότερο βιαστικός οτις κρίσεις
σου. Ακούς εκεί "του νηπιαγωγείου" τα
προβλήματά μου! Πάντως αυτό με τα
κεριά δεν το έλυοες...

Πονογιώτη Χοτζητζάκο (Πύλο): Θα
πρέπει να είοαι ο μικρότερος αναγνώ-
στης της οτήλης! Κι επειδή εγώ χατήρια
δεν χαλάω, θα χαρώ να δώ τις φωτο-
γραφίες που τράβηξες, Τότι μου!

Νίκο Πορτσαλό (Αργυρούπολη):
Στ'αλήθεια δεν έχω ξαναδεί πιο
ολοκληρωμένη τεκμηρίωση λύσης. Μα-
κάρι αυτή η διάθεση οργάνωσης να σε
συνοδεύει πάντα γιατί θα είναι χρήσιμη
οτη ζωή σου. Τη συνάντηση που προτεί-
νεις την έχω οκεφτεί κι εγώ αλλά υπάρ-
χουν αντικειμενικές δυσκολίες που εί-
ναι άκοκοπο να εξηγήσω εδώ. Πάντως
έχω εναλλακτικές λύσεις! Τα υπόλοιπα
τα έλαβα υπόψη μου και θα διαβάσεις
οχετικά σε επόμενα τεύχη.

Τριοντάφυλλο Μομόκο (Θήβα): Πολύ
ωραία κάρτα! Μου θύμισε την επίσκεψή
μου οτο πολύ όμορφο μοναστήρι του
Οοίου Λουκά. Περιμένω κι άλλο γράμ-
μα.

Αριστείδη Αγγελοκόπουλο (Ηλείο):
Αοφαλώς και πρέπει να με θεωρείς και
να με αποκαλείς φίλο σου. Προοπάθησε
να γράψεις γρηγορότερα γιατί το
γράμμα σου καθυοτέρησε, με αποτέλε-
μα να μή ληφθεί υπόψη.

Σούλο Καραμπάτσου (Μεσσηνίο): Εί-
δες; Φοβόοουνα να γράψεις και το
γράμμα σου άργησε πολύ να φτάσει.

Πάντως με χαρά θα ξαναπάρω γράμμα
σου και φρόντισε να μήν έχεις τρακ.
Δεν υπάρχει κανένας λόγος!

Δημήτρη Κουρέα (Χολοργό): Πολύ εν-
διαφέρουσες οι απόψεις σου και
οπωοδήποτε τα θέματα αυτά (ή παρό-
μοια) θα οχολιαοτούν σε κάποιο από τα
επόμενα τεύχη.

Γιώργο Σίντο (Θεσσαλονίκη): Ευχαρι-
οτώ πολύ για τα καλά σου λόγια. Μακά-
ρι να αποκτήσεις τον υπολογοιότη που
θέλεις και να τον αξιοποιήσεις κατάλλη-
λα. Καλή επιτυχία στον αδερφό σου!

Βασίλη Μπακογιάννη (Λάρισα): Μπρά-
βο σου που έχεις τέτοιους προβληματι-
ομούς. Δυστυχώς η κατάοταση είναι
πολύ άοχημη οτην παιδεία μας και
αοφαλώς θα αναφερθώ σε αυτήν. Πάρε
μια πρώτη γεύση από τη γωνία των
οχολίων.

Παράσκο ??? (Μπροχάμι): Ελπίζω να
τηρήσεις την υπόοχσή σου για μηνιαία
γράμματα και περιμένω και από τη φα-
νατική παρέα σου (επώνυμα παρακα-
λώ). Για την πρόκληση οτον Κροντηρά
πάρε τηλέφωνο οτο περιοδικό.

Γιώργο Μήκο (Νέο Σμύρνη): Στη γωνία
αυτή κάθε αναγνώοτης θα βρεί
τουλάχιστον μια φορά απάντηση, αν
οτείλει μερικά γράμματα, κι ας έχουμε
μόνο μισή οελίδα για το οκοπό αυτό. Τα
καρτ-ποοτάλ ήταν οτ'αλήθεια υπέροχα.
Ευχαριοτώ πολύ!

Σαρόντη Κώνστα (Σόμο): Αοφαλώς και
έχω έρθει οτη Σάμο και μου άρεσε πολύ
(τουλάχιστον τότε που ήταν καταπράοι-
νη). Για να πουλήσεις τον υπολογοιότη
σου δοκίμασε μια αγγελία στο USER.

Ευχαριστώ για την κάρτα και πρόοεχε
τους ...αχινούς!



ΧΟΡΕΥΟΝΤΑΣ

Εχετε σκεφτεί τι μπορεί να κάνει ένας καθωσπρέπει σκύλος την σήμερα ημέρα; Όχι ε; Γι'αυτό υπάρχει το "χορεύοντας".

Κατ'αρχήν καθωσπρέπει είναι ένας σκύλος που έχει βρεί ένα σωστό αφεντικό και τον ταΐζει, τον φιλοξενεί και γενικώς του κάνει όλα τα χατήρια. Ακόμα τον διασκε-

δάζει με

την αγορά παιχνιδιομηχανής δεν τη γλυτώνετε. Ένα game gear ή ένα game boy είναι μάλλον απαραίτητο. Ασε

Γαυγίζει ο Γιάννης Αϊδίνης

βόλτες, παιχνίδια και δεν του χαλάει κανένα χατήρι. Ακόμα κι αν ζητήσει μια φορητή παιχνιδιομηχανή!!! Και γιατί όχι, ρε κύριε, "εγώ δεν σε προστατεύω, δεν γαβγίζω και τι σου ζητησα; "

Αγαπημένοι φίλοι
και κάτοχοι
σκύλων

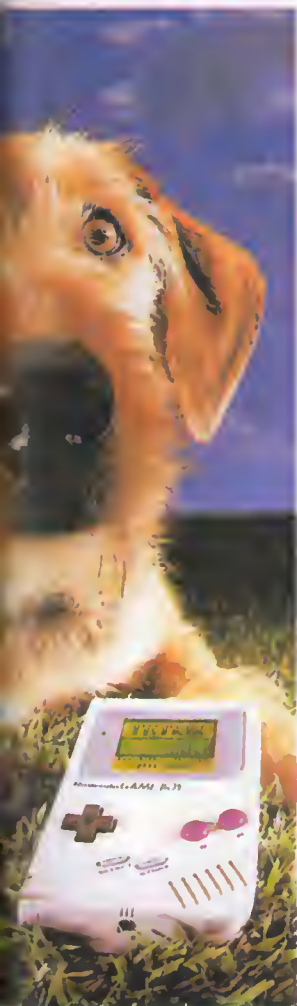
που σε ανεβάζει κοινωνικά "είδες καινούριο game gear ο Αζόρ, αλλά και ο Ιβάν δεν πήγε πίσω, έχει game boy & game gear". Τα αφεντικά των παραπάνω σκύ-



λων απολαμβάνουν μια άλλη αίγλη και καταξίωση!!! Βέβαια η κοινωνική άνοδος έχει και προβλήματα.



WE LW BΛΛΕΣ



Παίρνετε τον αγαπημένο σας σκύλο, που παίρνει το αγαπημένο του game boy, βρίσκετε μια πλατεία που απαγορεύονται οι σκύλοι (για τις παιχνιδομηχανές δεν ξέρω να υπάρχει απαγόρευση) και κάνετε την φιγούρα σας. Ακριβώς απέναντι είναι κάποιος με κάποιο σκύλο και κάποιο game gear που κάνει το ίδιο. Γυρνάει λοιπόν ο άλλος σκύλος και λέει στο δικό σας "μάγκα, τα μπλόκ του tetris σου, τα μα-sάω και τα φτύνω αμμοχάλικο". Εννοείται ότι η απάντηση του δικού σας σκύλου είναι "θα δαγκώ-

σω τον Sonic2 σου και θα τον κάνω Sonic 1/2". Είναι δυνατόν να μη γίνει σκυλοκαβγάς ο οποίος έχει και τους κανόνες του. Οι σκύλοι κάθονται και απολαμβάνουν τα αγαπημένα τους παιχνίδια. Ενώ εσύ και ο άλλος κάτοχος αλλάζεται μερικές γροθιές, κλωτσιές, καρεκλιές, πουκάμισα, γραβάτες, παπούτσια και γενικώς γίνεστε ρεζίλι στα μάτια δυο καθωσπρέπει σκύλων που έχουν σταματήσει το παιχνίδι και συμφωνούν ότι ένας καθωσπρέπει σκύλος είναι δύσκολο να βρεί αφεντικό να τον καταλαβαίνει και να μην τον ρεζιλεύει στην πρώτη ευκαιρία.

ΚΩΤΙΚΟ ΔΙΔΑΓΜΑ

Καλύτερα να είσαι καθωσπρέπει σκύλος, δεν μιλάς σχεδόν καθόλου και δεν χρειάζεσαι κανέναν να σου αγοράσει γούνα.

Ενώ οι άνθρωποι κάνουν λάθη, ανθρώπινο προσόν βλέπετε, και όταν θέλουν να τα κάνουν σωστά αγοράζουν computer.

Καλύτερα σκύλος με παιχνιδομηχανή λοιπόν.

ΑΥΤΑ...



PC VIRUS

ΤΟΥ Π. ΣΩΤΗΡΙΟΥ

Οι ιοί που ακολουθούν στον κατάλογο είναι αυτοί που εμφανίζονται στους συμβατούς. Αυτό είναι το πρώτο μέρος ιών γιατί είναι ατέλειωτοι οι άτιμοι. Στον πίνακα που ακολουθεί διαβάζετε από αριστερά προς τα δεξιά: το όνομα του ιού, τον όνομα στην παρένθεση με το οποίο τον αναγνωρίζουν και τον καθαρίζουν τα αντιιολικά, τα μέρη που προσβάλλει, τον αριθμό των bytes που προσθέτει στο αρχείο που μολύνει και τις ζημιές που κάνει. Για να καταλάβετε τί σημαίνουν οι αριθμοί και τα γράμματα διαβάστε τις επεξηγήσεις στο τέλος του πίνακα.

1 [N1]	3 4 5	11240	O
1008 [1008]	2 3 4 5	1008	O P D L
1014 [Vienna]	3 4 5	1014	O P L
1024 (2) [Alf]	3 4 5	1024	O P
1024PSRC [PS10]	3 4 5	1024	O
1030 [G4]	3 4 5 6 7	1030	O P L
1067 [1067]	3 4 5	1067	O P L
1210 [1210]	3 5	1210	O P L
1241 [1241]	3 4 5	1241	L O P
1244 [1244]	3 5 6 7	1244	L O P
1253 - Boot [1253]	3 8 9 10	?	B O P D L
1253 - COM [1253]	3 4 5	1253	O P D L
1260 (4) [V2P2]	2 5	1260	P
1280 [Crime-B]	2 5	1168	P F
1339 [1339]	3 4 5 6 7	1339	O P L
1376 [1376]	3 4 5 6 7	1376	O P L
1381 [1381]	6 7	1381	O P
1385 [1385]	3 4 5	1385	O P L
1392 [1392]	3 4 5 6	1392	O P L
1452 [1452]	3 4 5	1452	O P
1530 [1530]	5 6	1530	P O
1559/1554 (2) [1559]	2 3 4 5 6	1554	O P L
1575/1591 (5) [15xx]	3 4 5 6	?	O P L
1605 (2) [Jeru]	3 4 5 6	1605	L O P D
1661 [1661]	3 4 5 6	1661	O P L
1677 [1677]	3 4 5	1677	O P L
1720 (4) [1720]	3 5 6 7	1720	F O P L
1840 [Alf]	3 6 7	1840	O P L D
191 [Tiny]	4 5	191	L O P
1963 [1963]	1 3 4 5 6 7	1963	O P L D
1971/8 Tunes (2) [1971]	3 5 6 7	1971	O P
2330 [2330]	3 4 5 6 7	2330	O P L
2559 [2559]	6	2559	L O P
2560 [2560]	1 3 5 6	2560	O P
262 [262]	3 4 5	262	O P L
2622 [2622]	3 4 5 6 7 8 9 10	2622	O P L D
2930 [Spain]	3 5 6	2930	P
310 [GS]	3 4 5	310	O P L
337 [337]	3 4 5	337	O L
3445 [4096]	1 2 3 5 6	3445	O P D L
365 [365]	3 4 5	365	O P L
370-B [370]	5	370	P
382 (2) [Pir]	4 5 6	0	L O P
405 [Burger]	5	0	P F

408 [408]		3 4 5	408	L O P
4096 (9) [4096]	1	3 4 5 6 7	4096	D O P L
482 [482]		3 4 5	482	O P
487 [487]		5	487	P
510 [VHP]		4 5	510	O L
512 (5) [512]	1	3 4 5	?	O P L
5120 (3) [5120]		4 5 6 7	5120	O P D L
555 [BWish]		3 4 5 6 7	555	O P L
560 [560]		3 4 5	560	O P L
621 [621]		4 5	621	O P D
651 [Alf]		3 5	651	O P D
654 [640]		5	654	P
709 [CSL]		3 4 5	709	O P
733 [733]		4 5	733	O P D L
737 [GN]		3 4 5 6	737	O P L
748 [748]		3 4 5	748	O D L
765 [765]		3 6 7	765	O P L
777 [777]		3 4 5	777	O P
7808 [7808]		3 4 5 6 7	7808	O P L D
789 [Zar]		3 4 5	789	O L
7th Son (4) [7S]		4 5	350	O P
812 (2) [812]		3 4 5 6 7	812	O D
834/Arab Virus [Ar]		3 5	834	O P
855 [GN]		3 4 5 6 7	855	O P L
903 [903]		3 4 5	903	O P
905 [905]		6	905	P
923 [923]		3 4 5 6 7	923	O P L D
A-403 [A-403]		3 4 5	0	L
Ada [Ada]		3 4 5	2600	O P L
AGI-Plan [AGI]		4 5	1536	O P L
Ah [Alf]		3 4 5	1173	B L O P
AIDS [N1]		5 6	0	P O L
AIDS II [A2]		5 6	?	O
AIDS Trojan (13) [Aids]		5	0	P
AirCop (3) [AirCop]		3 8	?	B O
Akuku (2) [Akuku]		4 5 6	891	L O P
Alabama (3) [Alabama]		3 6	1560	O P L
Alfa (2) [Alf]		3 4 5 6 7	1150	L O P
Amstrad (7) [Amst]		5	847	P
Anthrax - Boot (2) [Atx]		3 10	?	B O P D
Anthrax - File (4) [Atx]		3 4 5 6	1206	O P D
Anti-D [GR]		3 4 5	945	O P L
Anti-Pascal (3) [AP]		4 5	605	L L O P
Anti-Pascal II (4) [G3]		4 5	400	B
Anti-Tel [A-Vir]	1 2 3	8 10	?	B F L O
Argentina [GR]		3 4 5	1249	O P D
Armagedon (3) [Arma]		3 4 5	1079	O P
ASP-472 [472]		3 4 5 6 7	472	L O P
AT144 [144]		4 5	144	O P
August 16 [A16]		4 5	631	O P
Australian [GD]		3 4 5 6 7	1433	O P L D
Azusa (2) [Azusa]		3 8 10	?	D O B L
BackTime [BT]		3 4 5	528	L O P

10 Μολύνει το Partition Table του σκληρού δίσκου

9 Μολύνει το Boot Sector του σκληρού δίσκου

8 Μολύνει το Boot Sector των δισκετών

7 Μολύνει τα Overlay αρχεία

6 Μολύνει τα EXE αρχεία

5 Μολύνει τα COM αρχεία

4 Μολύνει το COMMAND.COM

3 Ο ιός κάθεται στην μνήμη

2 Ο ιός χρησιμοποιεί Self-Encryption

1 Ο ιός χρησιμοποιεί τεχνικές STEALTH

Ζημιές

B - Πειράζει ή γράφει πάνω στον boot sector

D - Πειράζει τα data files

F - Φορμάρει ή γράφει πάνω σε όλο ή σε μέρος του δίσκου

L - Αμμεσα ή έμμεσα επιπηρεάζει την σύνδεση των αρχείων

O - Επιπηρεάζει την run-time λειτουργία του συστήματος

P - Πειράζει το πρόγραμμα ή τα overlay αρχεία

CINEMA

ΤΟΥ Ν.ΚΡΟΝΤΗΡΑ

LASER DISC

Δεν ξέρω πόσοι από εσάς έχουν την τύχη να διαθέτουν αυτή τη στιγμή ένα laser disc video σπίτι τους. Ίσως μερικοί να έχουν δει κάποια ταινία σε ένα τέτοιο μηχάνημα και να έχουν μείνει άφωνοι από την απόδοσή του. Ούτε γραμμές, ούτε προβλήματα με το contrast και το tracking και το κυριότερο δεν χαλάνε ποτέ. Ο,τι γράφει δηλαδή δεν ξεγράφει. Εκτός από όλα τα πλεονεκτήματα ενός CD τα LDs (Laser Discs) δίνουν την δυνατότητα στον κατασκευαστή τους να παρουσιάζει την ταινία cinemascop, δηλαδή σε παραλληλόγραμμο στήσιμο, όπως ακριβώς η οθόνη του κινηματογράφου και να φαίνονται εκεί μέσα τα πάντα, όχι όπως στα συνηθισμένα video που χάνουμε ένα 10% τουλάχιστον της οθόνης.

Μερικές κατασκευάστριες τηλεοράσεων, όπως η Philips, ήδη κυκλοφορούν παραλληλόγραμμες συσκευές που θα εκμεταλλεύονται στο έπακρο την νέα LD τεχνολογία. Ακόμα σε μερικές ειδικές -Special- εκδόσεις τέτοιων δίσκων ο θεατής θα μπορεί να βλέπει όχι μόνο την ταινία αλλά και μερικά πρόσθετα στοιχεία γύρω από την ταινία και τους πρωτα-



να μου πείτε. Θα συμφωνήσω. Ήταν περίεργο και παρά τα χρήματα που στοίχισε δεν είχε τα εφέ που περιμέναμε. Όμως όσοι δεν το είδαν στον κινηματογράφο γιατί τους είπαν να μην το δουν ή διάβασαν αρνητικές κριτικές δεν έχουν κανένα λόγο να μην το δουν στο βίντεο. Εγώ θα πω καλά λόγια! Μπορεί να μην είναι τόσο πρωτότυπο και μονολιθικό έργο όσο το πρώτο μέρος της τριλογίας, μπορεί να μην έχει την αγωνία του δεύτερου μέρους αλλά είναι σκοτεινό, εφιαλτικό και αποτελεί μια ενδιαφέρουσα αλλαγή στο μοτίβο που περιμέναμε. Δείτε το όχι σαν ένα έργο αλλά σαν το απαραίτητο τρίτο μέρος της τριλογίας και να θυμάστε καθόλη την διάρκειά του ότι ζούμε στην εποχή του AIDS. Θα καταλάβετε καλύτερα το έργο και το πνεύμα του.



γωνιστές της. Για παράδειγμα στην Special LD έκδοση των Aliens ο σκηνοθέτης James Cameron πρόσθεσε άλλα 20 λεπτά έργου που δεν υπάρχουν στις βιντεοκασέτες όπου μπορείτε ακόμα και να δείτε τους γονείς της Newt! Και πού να δείτε την έκδοση του Terminator 2 από το οποίο στους κινηματογράφους και τις βιντεοκασέτες είχαν αφαιρεθεί αρκετές σημαντικές σκηνές!

Με τις τιμές των LD players να πέφτουν συνεχώς και τους ανάλογους δίσκους να πληθαίνουν σιγά σιγά, η οπτική απόλαυση βαδίζει στην ψηφιοποίησή της.

ALIEN 3

Τώρα που κυκλοφόρησε σαν παιχνίδι για τις κονσόλες και την Amiga θα κυκλοφορήσει και για video. Συνήθως τα πετυχημένα έργα δεν θγαίνουν τόσο γρήγορα σε βιντεοκασέτες. Ίσως το Alien 3 δεν ήταν τόσο πετυχημένο εμπορικά

Ο καυμένος ο Κέβιν Κόστνερ, πιστεύει ότι το Γουέστερν του πηγαίνει πολύ! Ετσι ετοιμάζει ένα ακόμα όπου θα παίζει τον Γουάιτ Ερπ. Πάντως κάτι ανάλογο θα κάνει και ο Ρόμπερτ Ρέντφορντ ο οποίος τουλάχιστον έχει αυτό το δικαίωμα μετά από το πολύ καλό "Butch Cassidy and Sundance Kid" του 1969.



Πάτωσε στα Οσκαρ ο "Δράκουλας" του Κόππολα. Το περιμέναμε άλλωστε. Αυτό θέβαια δεν τον εμπόδισε να κάνει ένα ρεκόρ όλων των εποχών στην Βρετανία: εισπράξεις 2.640.584 λιρών μέσα σε τρεις μέρες. Τί σου κάνει η διαφήμιση (είναι και όνομα ο άτιμος να μην το ξεχνάμε)!

ΞΕΚΙΝΩΝΤΑΣ ΑΠΟ ΤΟ A ... ΑΛΛΑ ΜΕ AMSTRAD

ΤΟΥ Π. ΣΩΤΗΡΙΟΥ

Από αυτό τα μήνα τα κρυφό σχολειό του Amstrad ξεκινάει την αναλυτική παρααίσηση των εντολών των δύο βασικών γλωσσών του CPC και του Plus της Locomotive αλλά και της LOGO. Αυτό σημαίνει ότι:

ABS

Η ενταλή αυτή ονέκει σε εκείνες παυ χρησιμαπαίει ο υπολογιστής για να κοταλαβαίνει τιμές, αλλά όχι μετοβλητών. Η σύντοξή ταυ είναι:

```
PRINT ABS (-1000.45)
1000.45
```

Είνοι λοιπόν μίο συνάρτηση παυ θα σας δώσει την οπόλυτη τιμή ταυ αριθμαύ παυ έχετε στην παρένθεση. Αν δηλαδή δώσετε κάποια αρνητική τιμή

θα γυρίσει την θετική ταυ όπως είδατε στα παράδειγμα παροπάνω.

AFTER

Η ενταλή After είναι αυτή που σας δίνει την δυνατότητα να δώσετε τα μέτρα της κοθυστέρησης σε κάποια σας ενέργειο μέσα στα πρόγραμμα. Συντάσσεται ως εξής:

```
AFTER "καθυστέρηση χρονομέτρου", "ορίθμος χραναμέτρου", GOSUB "αριθμός γραμμής"
```

Σε ένα παράδειγμα θα μπορούσαμε νο δούμε την ενταλή ως εξής:

```
10 AFTER 250 GOSUB 60: CLS
```

```
20 PRINT "ΜΑΝΤΕΨΕ ΕΝΑ
```

ΓΡΑΜΜΑ ΣΕ 5 ΔΕΥΤΕΡΟΛΕΠΤΑ"

```
30 A$=INKEY$: IF FLAG=1 THEN END
```

```
40 IF A$<>CHR$(INT(RND*26+97)) THEN 30
```

```
50 PRINT A$; "ΣΩΣΤΟ ΚΕΡΔΙΣΕΣ."
```

```
55 SOUND 1,478: SOUND 1,358: END
```

```
60 PRINT "ΔΥΣΤΥΧΩΣ ΚΕΡΔΙΣΑ ΕΓΩ"
```

```
70 SOUND 1,2000: FLAG=1: RETURN
```

Με την εντολή αυτή καλείτε μίο υπορουτίνα παυ περιμένει σε κάποια σημείο ταυ πραγμάματος καλά κρυμμένη. Κάθε αριθμός που βάζετε στην παράμετρο "κοθυστέρηση

χρονομέτρου" αντιστοιχεί σε 0.02 δευτεράλεπτο. Ετσι τα 100 γιο παράδειγμα είναι προγομικός χρόνας δύο δευτεράλεπτων. Την παράμετρο "αριθμός χρονομέτρου" μπαρείτε να μην την χρησιμαπαίειτε αλλά αν θέλετε πρέπει να ξέρετε ότι παίρνει ναύμερο οπό 0-3. Η πα συνηθισμένη ενταλή που συνοδεύει την After είναι η GOTO και η GOSUB.

ΠΡΟΣΟΧΗ Όταν κάνετε compilation τα πράγραμμα παυ περιλομβάνει την After πρσέξτε ότι λόγω της ούξησης της ταχύτητας ραής ταυ πραγμάματος θα μειωθούν αι καθυστερήσεις που επιτυγχάνετε με την After.

M.B COMPUTER

ΝΙΚΑΙΑ :

ΓΡΕΒΕΝΩΝ 72 ΤΗΛ. :4921600

ΚΟΡΥΔΑΛΛΟΣ :

ΣΑΜΟΥ 64 & ΤΑΣΙΑΡΧΩΝ FAX: 4960976

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ

- SCHNEIDER
- VEGAS
- DFI
- QUEST
- ALFA 4
- ELIN
- AMIGA - ATARI

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΑ
ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ
ΠΛΗΡΕΙΣ
ΜΗΧΑΝΟΓΡΑΦΙΚΕΣ ΛΥΣΕΙΣ

ΕΠΙΠΛΑ ΓΡΑΦΕΙΟΥ ΓΙΑ Η/Υ
MONO 16.000 + Φ.Π.Α

ΕΥΚΟΛΙΕΣ
ΠΛΗΡΩΜΗΣ

ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ

H/Y ALFA 4 386 SX/33

MINI TOWER

1MB RAM - 1FDD1.2 MB - KEYBOARD

101 KEYS

VGA CARD 1.024X768 TRIDENT 2 SERIAL - 1 PARALLEL

1 GAMEPORT

VGA ΟΘΟΝΗ ΜΟΝΟΧΡΩΜΗ 1.024 X 768

MONO 149000 ΔΡΧ.*

HARD DISK • ΚΑΡΤΕΣ

• MODEMS • DRIVES •

ΔΙΣΚΕΤΕΣ

• ΔΙΣΚΕΤΟΘΗΚΕΣ • JOY-STICKS

• ΦΙΛΤΡΑ • MOUSE • ΒΙΒΛΙΑ
• ΠΑΙΚΝΙΔΙΑ

ΕΚΤΥΠΩΤΕΣ

- STAR
- CITIZEN
- AMSTRAD

FAX

- SCHNEIDER
- AMSTRAD

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ
ΛΟΤΤΟ ΠΡΟΠΟ
ΓΙΑ PC ΚΑΙ AMIGA



ΕΣΤΕΛΝΟΥΜΕ ΜΕ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ ΤΑ ΕΙΔΗ ΜΑΣ Σ'ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ

ΞΕΚΙΝΩΝΤ

Αγαπητοί φίλοι, για άλλον ένα μήνα είμαστε μαζί, για να κάνουμε τη βόλτα μας στον "σκληρό" και τον "μαλακό" κόσμο των PCs. Θα δούμε τους τρόπους επεξεργασίας των πληροφοριών από τον υπολογιστή, και θα φτιάξουμε και το πρώτο προγραμματάκι της PASCAL. Ας ξεκινήσουμε όμως.

ΤΟΥ Κ. ΞΑΓΟΡΑΡΗ

ΣΚΛΗΡΗ ΜΕΡΑ...

Οι υπολογιστές επεξεργάζεται τις πληροφορίες με διάφορους τρόπους, ανάλογα βέβαια και με τις ικανότητές τους. Ας δούμε αυτούς τους τρόπους έναν-έναν.

BATCH PROCESSING

Με άλλα λόγια, Επεξεργασία Κατά Ενότητες Προγραμμάτων. Αυτή η τεχνική επεξεργασίας πληροφοριών, είναι η πλέον διαδεδομένη στους micro υπολογιστές. Ο υπολογιστής, επεξεργάζεται κάθε χρονική στιγμή μόνο ένα πρόγραμμα, το οποίο βέβαια, έχει φορτωθεί στην μνήμη του. Όλα τα περιφερειακά δεσμεύονται από

τον υπολογιστή για να χρησιμοποιηθούν στο πρόγραμμα, άσχετα με το αν τελικά μπουν σε λειτουργία ή όχι. Για να αρχίσει να εκτελείται άλλο πρόγραμμα, πρέπει να τερματιστεί η εκτέλεση του προηγούμενου.

MULTI PROGRAMMING.

Στην απλή ελληνική Πολυπρογραμματισμός. Με αυτήν την τεχνική έχουμε καλύτερα αποτελέσματα, αφού τώρα μπορούμε να φορτώσουμε πολλά προγράμματα στη μνήμη και να τα εκτελέσουμε ταυτόχρονα. Για την κατανομή των περιφερειακών ανάμεσα στα προγράμματα, αποφασίζει η μονάδα ελέγχου. Η μονάδα ελέγχου, αποφασίζει επίσης και για την κατανομή της ελεύθερης μνήμης ανάμεσα στα προγράμματα και για τις δρομολογήσεις των εργασιών. Αποτέλεσμα όλων αυτών, είναι το ότι υπάρχει συνεχής απασχόληση όλων των περιφερειακών του υπολογιστή.

MULTI PROCESSING.

Η' αλλιώς Πολυεπεξεργασία. Η τεχνική αυτή, προϋποθέτει την ύπαρξη τουλάχιστον δύο κεντρικών μονάδων επεξεργασίας, οι οποίες κάθε χρονική στιγμή, αναλαμβάνουν την επεξεργασία διαφορετικών πληροφοριών κάποιου

προγράμματος. Ένα παράδειγμα είναι ο κεντρικός επεξεργαστής και ο μαθηματικός συνεπεξεργαστής, όπου ο πρώτος ασχολείται με γενικές εντολές του προγράμματος, ενώ ο δεύτερος κάνει με μεγάλη ταχύτητα και ακρίβεια τις απαιτούμενες μαθηματικές πράξεις.

Υπάρχουν και άλλοι τρόποι επεξεργασίας, άλλα ο χώρος δυστυχώς δεν μας επιτρέπει να τους αναλύσουμε τώρα. Έτσι, θα επιστρέψουμε τον επόμενο μήνα για να ολοκληρώσουμε το θέμα.

ΜΕ ΜΑΛΑΚΕΣ ΚΙΝΗΣΕΙΣ

Στο τεύχος 35, είχαμε δει το λογικό διάγραμμα ενός προγράμματος που δεχόταν από το πληκτρολόγιο 4 αριθμούς, έβγαζε τον μέσο όρο τους ανά δύο και τύπωνε τους δύο μέσους όρους, βάζοντας πρώτο το μεγαλύτερο και δεύτερο το μικρότερο.

Επειδή όμως είχαμε πει ότι θα βλέπαμε το πρόγραμμα και στην τελική του μορφή, ας το γράψουμε:

```
PROGRAM mesos_oros;
```

```
USES CRT;
```

```
VAR
```

```
m1, m2 : REAL;
```

```
a, b, c, d: REAL;
```

```
BEGIN
```

```
CLRSCR;
```

```
WRITE('Δώσε τον πρώτο αριθμό:');
```

```
READLN(a);
```

```
WRITE('Δώσε τον δεύτερο αριθμό:');
```

```
READLN(b);
```

```
WRITE('Δώσε τον τρίτο αριθμό:');
```

```
READLN(c);
```

```
WRITE('Δώσε τον τέταρτο αριθμό:');
```

```
READLN(d);
```

```
m1 := (a+b)/2;
```

```
m2 := (c+d)/2;
```

```
IF (m1>m2) THEN
```

```
BEGIN
```

```
WRITELN(m1);
```

```
WRITELN(m2);
```

```
END
```

```
ELSE
```

```
BEGIN
```

```
WRITELN(m2);
```

```
WRITELN(m1);
```

```
END;
```

```
END.
```

Σας φαίνεται παράξενο; Μήπως δύσκολο;

Λογικά θα έπρεπε να σας φαίνεται, ιδίως αν δεν έχετε ξαναασχοληθεί με τη γλώσσα. Γι' αυτό το λόγο, θα δούμε το πρόγραμμα βήμα - βήμα.

Ξεκινώντας, δηλώνουμε το όνομα του προγράμματος, με την εντολή:

```
PROGRAM mesos_oros;
```

Εδώ να διευκρινήσω κάτι.

Οι εντολές και οι δεσμευμένες λέξεις της Pascal, είναι αυτές που βλέπετε με κεφαλαία. Όλες οι άλλες λέξεις, είναι δικές μας

ΑΣ ΑΠΟ ΤΟ Α

... ΑΛΛΑ ΜΕ PC

μεταβλητές και για να τις ξεχωρίζαμε τις έγραφα με μικρά. Εσείς βέβαια δεν είναι απαραίτητο να το κάνετε έτσι, ούτε σε αυτά, ούτε και στα προγράμματα που θα φτιάξετε αργότερα. Ας συνεχίσουμε.

Η επόμενη εντολή είναι η `USES CRT`;

Η εντολή `USES` αν θυμάστε, λέει στην `PASCAL` να χρησιμοποιήσει μια βιβλιοθήκη με ρουτίνες. Η βιβλιοθήκη `CRT`, είναι μια από τις βασικές βιβλιοθήκες της `PASCAL`, που περιέχει ρουτίνες που αφορούν την οθόνη. Για τις βιβλιοθήκες που περιέχουν ρουτίνες, θα μιλήσουμε εκτενώς αργότερα, οπότε μην ανυσηχείτε.

Τα επόμενα πράγμα που θα πρέπει να έχετε δει μέχρι τώρα, είναι τα ερωτηματικά στο τέλος κάθε πρότασης (ή εντολής αν θέλετε). Ερωτηματικά πρέπει να μπαίνουν πάντα, γιατί δηλώνουν τα τέλος της κάθε εντολής. Αν δεν βάλετε, ο compiler της `PASCAL` θα ναμίζει ότι η εντολή συνεχίζεται και το πρόγραμμα θα "χτυπήσει".

Συνεχίζοντας, βλέπουμε την εντολή `VAR`. Αυτή η εντολή δηλώνει ότι ακολουθεί τμήμα δηλώσεως μεταβλητών. Αυτά το βλέπουμε αμέσως από κάτω, όπου δηλώνουμε τις μεταβλητές `m1`, `m2`, `a`, `b`, `c`, `d`

ως πραγματικούς αριθμούς. Για να δηλώσετε οποιαδήποτε μεταβλητή, θα πρέπει να γράψετε το άνωκάτω της (πάντα με λατινικούς χαρακτήρες), μετά να βάλετε άνω-κάτω τελεία και τέλος τον τύπο της μεταβλητής. Ο τύπος της μεταβλητής, μπορεί να είναι κάποιας από τις προκαθορισμένους τύπους της `PASCAL`, ή κάποιας δικής σας τύπος, που έχετε φτιάξει πριν. Οι σημαντικότεροι ίσως τύποι της `PASCAL` είναι οι: `integer`, `real`, `longint`, `word`, `byte` και `char`, που αντιπροσωπεύουν αντίστοιχα: ακέραιο αριθμό, πραγματικό αριθμό, μεγάλο ακέραιο, απρόσημο ακέραιο, ένα `byte` και ένα χαρακτήρα.

Οι τύποι που μπορείτε να φτιάξετε εσείς, μπορούν να είναι οποιασδήποτε μορφής, χωρίς να υπάρχουν δεσμεύσεις. Αυτά όμως είναι ένα μεγάλο θέμα, στα οποία δεν μπορούμε να αναφερθούμε τώρα. Θα επανέλθουμε όμως.

Η εντολή `BEGIN`, είναι η εντολή που δηλώνει ότι ξεκινά το πρόγραμμα. Όπως καταλαβαίνετε δεν πρέπει να λείπει από κανένα πρόγραμμα που φτιάχνετε. Επίσης, δηλώνει την αρχή κάποιας υπορουτίνας, όπως επίσης και την αρχή κάποιας "παραγράφου" - μιας αμάδας δηλαδή εντο-

λών που η `PASCAL` πρέπει να αντιμετωπίσει σαν μία. Για κάθε `BEGIN`, πρέπει να υπάρχει και ένα `END`, αλλιώς, το πρόγραμμα θα έχει πρόβλημα.

Η εντολή `CLRSCR` απλά καθαρίζει την οθόνη. Είναι μέρος της βιβλιοθήκης `CRT`.

Μετά από την `CLRSCR`, ακολουθεί ένα "set" εντολών, για να εισάγουμε τις τιμές των μεταβλητών `a`, `b`, `c`, `d`. Οι εντολές είναι η `WRITE` και η `READLN`. Οι `WRITE`, είναι η μία από τις δύο εντολές της `PASCAL` που τυπώνουν κάποια κείμενα σε μία οθάνη κείμενου (δεν μπορείτε δηλαδή να την χρησιμοποιήσετε αν δουλεύετε σε `graphics mode`). Η δεύτερη εντολή που τυπώνει κείμενο είναι η `Writeln`. Η διαφορά μεταξύ στην `WRITE` και στην `Writeln`, είναι ότι η `Writeln` άταν τυπώνει κείμενο, μεταφέρει αυτόματα την κέρσορα στην επόμενη γραμμή, σε αντίθεση με την `WRITE` που δεν το μετακινεί καθόλου.

Το ίδιο ισχύει και για την `READLN` που χρησιμοποιήσαμε. Και εδώ, υπάρχει η `READ` και ισχύουν οι ίδιοι κανόνες. Με την `READ` όπως θα καταλάβατε, λέμε στην `PASCAL` να δεχτεί πληροφορίες από κάποια μανάδα εισόδου. Στην σθηκεκριμένη περίπτωση

είναι το πληκτρολόγιο.

Όταν καταλαβαίνετε λοιπόν, το "set" των `WRITE` και `READLN`, κάνει το εξής:

1) Τυπώνει στην οθάνη το μήνυμα: "Δώσε τον πρώτο αριθμό".

2) Δέχεται τον αριθμό και βάζει την τιμή στην μεταβλητή `a`.

3) Τυπώνει "Δώσε τον δεύτερο αριθμό".

4) Δέχεται τον αριθμό και βάζει την τιμή στην μεταβλητή `b`.

Και αυτό καθ' εξής, μέχρι να εισάγετε και τις τέσσερις αριθμούς.

Μετά από αυτά ακολουθεί το μέρος που το πρόγραμμα επεξεργάζεται τους αριθμούς για να βγάλει τα αποτελέσματα.

Δυστυχώς όμως, πρέπει να κλείσουμε εδώ. Ξέρω ότι ένα μέρος του προγράμματος δεν το είδαμε καθόλου, αλλά α χώρας δεν μας επιτρέπει να τα καλύψουμε όλο σε ένα τεύχος. Θα επανέλθουμε όμως τον επόμενο μήνα, με την ανάλυση του υπάλαιπου προγράμματος.

Όσοι από εσάς έχετε την `PASCAL` στα χέρια σας, πληκτρολογήστε και τρέξετε το πρόγραμμα. Οι τολμηροί αν θέλετε, πειραματιστείτε λιγάκι. Ως το επόμενο μας ραντεβού, σας εύχομαι καλό μήνα και καλά προγραμματάκια.

ΞΕΚΙΝΩΝΤ

Συνεχίζοντας τα μαθήματα για το λειτουργικό της Amiga, θα ασχοληθούμε αυτή την φορά με τις εντολές του Screen Editor. Με τον Editor αυτόν μπορεί ο χρήστης να ενεργήσει άφοβα πάνω στην οθόνη, να κάνει αλλαγές, να σβήσει αυτά που έχει γράψει κτλ. Επίσης θα κοιτάξουμε και τα πιο συνηθισμένα μυνήματα λάθους, γιατί σίγουρα θα έχετε έρθει στο σημείο να συναντήσετε ένα τέτοιο μήνυμα και να μην ξέρετε ποιο είναι το λάθος που κάνατε, για να το αποτρέψετε την επόμενη φορά.

ΤΟΥ Γ. ΓΡΙΒΑ

Ξεκινώντας λοιπόν με τον Screen Editor, πρέπει να πούμε ότι ορισμένο πλήκτρο του πληκτρολογίου της Amiga είναι έτσι σχεδιασμένο ώστε να εκτελούν κάποιο εντολή ή μια σειρά εντολών που σίγουρα βοηθούν τον χρήστη στην δουλειά του. Συγκεκριμένο, το πιο χρήσιμο πλήκτρο για τους αρχάριους είναι το Backspace. Αυτό ονολομβώνει να σβήσει το λάθος που τυχόν έχει κάνει ο χρήστης σε αυτό που πληκτρολογεί στην οθόνη, σβήνοντας τους χαρακτήρες που βρίσκονται στο αριστερό μέρος του κέρσο-



ρο. Κάτι ανάλογο κάνει και το DEL, μόνο που σβήνει τους χαρακτήρες που βρίσκονται στο δεξιό του κέρσορο. Άλλο ένα πολύ χρήσιμο πλήκτρο, όσο και αν αυτό ακούγεται πορόξενο είναι το ESC. Με αυτό μπορούμε να εισάγουμε εντολές εκτελεσμένου τύπου (τις επωνομζόμενες macro εντολές). Τέλος πιστεύω όλοι να γνωρίζουν την λειτουργία του πλήκτρου Return. Με αυτό διακόπτουμε την πληκτρολόγηση σε μια γραμμή της οθόνης του υπολογιστή μας και συνεχίζουμε στην οπκάτω.

Κοιρός να δούμε ορισμένες άμεσες εντολές του Screen Editor για την Amiga. Τέτοιες είναι :

CTRL-E: Οπου χρησιμοποιώ-

ντος τουτόχρονο το πλήκτρο CTRL και E μπορούμε να μετακινήσουμε τον κέρσορο στο τέλος ή την αρχή του κειμένου.

CTRL-F: Μετοτρέπει τους μικρούς χαρακτήρες σε κεφαλαίους και το αντίστροφο.

CTRL-G: Δεν κάνει τίποτε άλλο από το να επονολόβει την τελευταία macro εντολή που δώθηκε από τον χρήστη.

CTRL-O: Με αυτή μπορούμε να διορθώσουμε μια ολόκληρη λέξη ή ένα διάστημα.

CTRL-V: Κάνει μια επολή-θευση της οθόνης.

Ποράλληλο κολό θα ήταν να δούμε και ορισμένες από τις macro εντολές που μπορεί να φωνούν χρήσιμες στον χρήστη του screen editor της Amiga. Τέτοιες είναι :

ESC-D : Διογράφει μια ολόκληρη γραμμή.

ESC-B : Μετοφέρει τον κέρσορο στο τέλος του αρχείου.

ESC-E/s/t: Αλλάζει όλους τους χαρακτήρες s σε t.

ESC-l/s : Μπορείτε να γράψετε μια γραμμή πριν από αυτήν στην οποία βρίσκεται ο κέρσορος την συγκεκριμένη στιγμή.

ESC-Q : Στοματοάτε όλες τις διαδικασίες και χωρίς να σώσετε την εργασία σας σβήνετε το κείμενο σας.

ESC-SA : Το κείμενο που έχετε γράψει σώζεται στο μέσο που εσείς θέλετε με την μορφή αρχείου.

Φυσικό, δεν είναι δυνατόν να κολύψουμε όλες τις εντολές μέσω από αυτό το άρθρο, οπλό γιατί ορισμένες

ΑΣ ΑΠΟ ΤΟ Α ... ΑΛΛΑ ΜΕ AMIGA

από αυτές είναι ζήτημα αν θα τις χρησιμοποιήσετε 1 με 2 φορές στην προγραμματιστική ζωή σας. Αναφέραμε ορισμένες ενδεικτικά για μια πρώτη γεύση στις macρο εντολές.

Τα δεύτερο θέμα με τα

Απατελούνται από μια σειρά αριθμών που εξηγούνται μόνο μέσω του manual που παρέχεται μαζί με την Amiga. Ας κοιτάξουμε λοιπόν μαζί τα σημαντικότερα.

103: Μάλις εμφανιστεί ένα τέτατο μήνυμα σημαίνει ότι η

να τα χρησιμαπαιήσει, εμφανίζεται αυτό το μήνυμα. Το μόνο που μπορεί ο χρήστης να κάνει είναι να ξαναντιγράψει από τις original δισκέττες το συρτάρι που θέλει.

202: Αυτά τα μήνυμα λάθους σημαίνει ότι τα συρτάρι ή το

Στην συγκεκριμένη περίπτωση τα μόνο που έχει να κάνει ο χρήστης είναι να δώσει ένα διαφορετικό όνομα στο αρχείο που θέλει να σωσει.

213: Σε αυτή την περίπτωση τα πράγματα είναι πολύ σοβαρά. Ο δίσκος δεν μπορεί να διαβαστεί από τα drive, ίσως από κακή χρήση του δίσκου. Να θυμάστε ότι πατέ δεν πρέπει να βγάζουμε έξω από τα drive την δισκέτα όταν αυτό την διαβάζει. Τα μόνο που μπορεί να γίνει είναι να επισκευαστεί η δισκέτα με κάποιο πρόγραμμα. Αν δεν επιδιωρθωθεί η δισκέτα απλά έχετε χάσει τα περιεχόμενα της.

214: Αυτό το μήνυμα σημαίνει ότι η δισκέτα είναι προστατευμένη και δεν μπορεί να εκτελέσει την λειτουργία την οποία προγραμματίσατε (πραφανώς να γράψετε στην δισκέτα κάποια πρόγραμμα. Απλά εσείς δεν έχετε να κάνετε τίποτε άλλο από τα να αφαιρέσετε το προστατευτικό κάλυμμα της δισκέτας και να ξαναπροσπαθήσετε να εκτελέσετε την εντολή που θέλατε να κάνετε.

Τα λάθη που εμφανίζονται με την μορφή των guru meditations είναι αρκετά και θα ασχοληθούμε ξανά με αυτά στο επόμενο άρθρο.

Να θυμάστε ότι ο πειραματισμός είναι καλός... αρκεί να έχετε λάβει τα απαραίτητα μέτρα ασφαλείας.

Γι'αυτά πάντα να κρατάτε αντίγραφα των δικετών με τις απαίες εργάζεστε έτσι ώστε να μην βρεθείτε προ εκπλήξεων.

Μέχρι το επόμενο μήνα νεόφυτοι φίλοι της Amiga καλή



απαία θα ασχληθαύμε αυτά το μήνα είναι τα μηνύματα λάθους που εμφανίζονται την ώρα που δουλεύουμε στην οθόνη του υπαλαγιστή μας και οι περισσότεροι δεν ξέραμε να τα χρησιμοποιεί. Τα μηνύματα λάθους εμφανίζονται στο πάνω μέρος της οθόνης και συν τοις άλλαις βρίσκονται πάντα μέσα σε ένα κόκκινο πλαίσιο (είναι τα περίφημα guru meditations για τους φίλους της Amiga).

Amiga δεν έχει αρκετή ποσότητα μνήμης για να εκτελέσει την λειτουργία που την διέταξε να κάνει. Σε αυτή την περίπτωση πρέπει να κλείσετε κάποια παράθυρα για να ελευθερωθεί η μνήμη που χρειάζεστε. Σε πιο σπάνιες περιπτώσεις ο χρήστης πρέπει να κάνει reset των υπολογιστή.

121: Όταν ένα συρτάρι των παραθύρων έχει καταστραφεί και ο χρήστης προσπαθεί

αντικείμενα που θέλει ο χρήστης χρησιμοποιείται ήδη από μια άλλη λειτουργία. Αυτό που πρέπει να κάνει ο χρήστης είναι να περιμένει να τελειώσει την εργασία του το αντικείμενο που θέλει να χρησιμαποήσει.

203: Όταν προσπαθήσει ο χρήστης να δώσει σε ένα πρόγραμμα ίδιο όνομα με κάποιο άλλο που ήδη υπάρχει στον δίσκο, τότε εμφανίζεται αυτό το μήνυμα.

Εκφωνεί ο Γρηγόρης Βασιλόπουλος

AUDIO IN



FOURTH WORLD-FOURTH WORLD

Fourth World είναι μια έκφραση που χρησιμοποιείται για την περιγραφή των κοτοίκων των δόσων του Αμοζονίου ή ολλιώς η τέλει ορμονία των ανθρώπων ουτών με τη γή τους.

Η μπόντο των Fourth World με την σειρά της προσποθεί να περιγράψει και να μετοδώσει αυτή τη σχέση. Η προσπόθιο "περποτά" επάνω σε οκοθόριστους μουσικούς δρόμους, που είναι και Samba και Jazz και Rock. Αν οι Fourth World ήταν, μουσικό πολίτες μιας δυτικής κοινωνίας, σίγουρο δεν θα κοτόφερνον τίποτο. Όμως για τον περκοσιονίστο Airta Moreira, τη Flara Purim που εκτός οπο σύζυγος του Airta είναι μια οπο τις πιο σημαντικές φωνές, τον κιθορίστο Jase Neta και τον Gary Meek σοξόφωνο-κιμπορντς το πράγματο είναι διαφορετικό: ένας και επεξεργάζονται ρυθμούς της γενέθλιος γης τους της Βροζιλίας.

Πολύ πιο πέρο οπο τον 3ο ρυθμό αλλά ξεκινώντας οπ'ουτόν οι Fourth World πορυσιάζουν τον δικό τους κόσμο, έναν κόσμο που οπειλείται με εξοφόνιση.

Δίσκος χωρίς περιτύλιγμο φοντοχτερό που όμως ο ρυθμός φτόνει την ψυχή του οκροοτή (VELVET MUSIC)

GUNS N' ROSE USE YOUR ILLUSION WORLD TOUR

24 ΜΑΙΟΥ ΟΛΥΜΠΙΑΚΟ ΣΤΑΔΙΟ - Η ΠΙΟ ΖΩΝΤΑΝΗ ΣΥΝΑΥΛΙΑ

Τα πιο γρήγορα πιατάκια του Rock οι Guns n' Roses είναι τα καλύτερα σχήμα που έδωσε αυναυλία στην Αθήνα τα τελευταία χρόνια. Ακριβώς 2 χρόνια από την πρεμιέρα της παγκόσμιας περιადείας του "Use Your Illusion World Tour" την 24 Μαΐου 1991 στα Wisconsin και στη πιο δημιουργική τους στιγμή μας επιακέφτηκαν. Η επέτειος αυτή φέρνει μαζί τους και έναν παλιό Queen τον Brian May, ακόμα και ένα πράγμαμα 3 ωρών. Στη διάρκεια των δύο πραγματοποιημένων χρόνων οι Guns n' Roses - οι οποίοι έχουν παυλήσει πάνω από 46 εκατομμύρια LP σε όλα τα κάμα - ταξίδεψαν το Show τους σε 165 πόλεις στην Ευρώπη, τις ΗΠΑ, τον Καναδά, την Κ.Αμερική, την Ιαπωνία, την Αυστραλία και τη Ν.Ζηλανδία. Τα Live αυτά τα έχουν παρακαλαυθήσει πάνω από 5.000.000 άτομα. Με τη λήψη του τελευταίου σκέλους της παγκόσμιας περιადείας τους στα μέσα Ιουλίου του 1993 οι Guns n' Roses θα έχουν πραγματοποιήσει συνολικά 190 συναυλίες - 80 στα εξωτερικά και 110 στην πατρίδα τους στις ΗΠΑ. Πριν την Αθήνα τα γκραύπ ήταν στα Ισραήλ ενώ μετά θα βρεθεί στην Ταυρκία!!! Βρετανία, Αυστρία, Ολλανδία, Δανία, Ναρβηγία, Σουηδία, Ελβετία, Γερμανία, Ιταλία, Ιαπωνία, Γαλλία και τέλος στις 11 Ιουλίου στα Worthor του Βελγίου. Εκτός από τον Brian May που ξεκίνησε την αυναυλία της Αθήνας αλλά σχήματα που χρησιμαπαιούν σαν Support οι Guns n' Rose είναι οι The Cult, Soul Asylum, οι Blind Melon, TBC, Suicidal Tendencies και βέβαια οι παραπάνω θα αναιξουν παλλές από τις ευρωπαϊκές συναυλίες του γκραύπ, ενώ ο κάσμος που έχει παρακαλαυθήσει κάποια Live τους πατέ δεν σταμάτησε να ζητάει συνέχεια και ο Slash έχει δηλώσει για τα καινά του:

"Μερικές φορές ο κάσμος δεν συνειδηταπαιεί πόσα σημαντικά είναι τα όα ανταλάμε την ενέργεια μας από τα πλήθας. Όταν παίζαμε είμαστε στα μισά του δράμα και χρειαζάμαστε τα καινά για τα υπάλοιπα μιά. Πάντα θεωρούσα ότι τα καινά και εμείς είμαστε ένα και τα αυτά".

Και οι Guns n' Roses πρatreπauν τους ανθρώπους να χρησιμαπαιούν τις φαντασιώσεις τους, τις ψευδαισθήσεις τους, ως μέθοδο άρνησης των κατεστημένων καταστάσεων αντιπαράθετας μεγάλης παικιλίας ήχους και ατίχους. Σκληρά Rock δυνατές κιθάρες, ευαίσθητες μπιολάντες, Rock n' Roll ταχύτητες και Blues riks, ένα γκραύπ που ακούγεται εκπερित्रαπής άγρια και εύθραυστα, με γκάζια καλλημένα ή με ένα σκατεινό ρομαντισμό, βαθιά ααβαρά και διφραυμένα αλλά πραγματικά αληθινά - Μη με καταδικάζεις όταν λέω αυτά που ακέφταμαι. Η σωπή δεν είναι χρυσάς όταν τα κρατάω μέσα μου. Γιατί έχω βρεθεί εκεί που έχω βρεθεί και έχω δει αυτά που έχω δει και όλα αυτά είναι ένα καμμάτι από τον εαυτό μου.

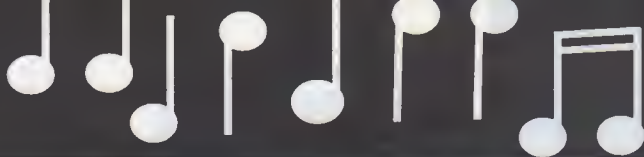
Η ΣΥΝΘΕΣΗ ΤΩΝ GUNS N' ROSE

W.A.X.L. ROSE - φωνητικά SLASH - κιθάρα φωνητικά DUFF MCKAGAN - μπάσα φωνητικά MATT SORUM - ντράμς GILBY CLARKE ρύθμ. κιθάρο φωνητικά DIZZY REED κιμπορντς περκασιαν

ΕΝΩ Η ΔΙΣΚΟΓΡΑΦΙΑ ΤΟΥΣ 1) "Live?! Likea Suicide" - EP Φθινόπωρο 1986 2) "Appetite for destruction" - LP Ιαυλίας 1987 3) G N'R Lies - EP Ναέμβριος 1988 4) α) Use your illusion I Διπλά LP 5) Use your illusion II Διπλά LP Σεπτέμβριος 1991. Και τα 2 LP κυκλοφόρησαν την ίδια μέρα κάτι που γίνεται για πρώτη φορά από ένα τέτατο μέγεθος και φτάνουν στις θέσεις 2 και 1 αντίστοιχα των τάρτες. Κάνε ότι πρέπει να κάνεις πήγαινε στο δράμα σου. Ο χρόνος είναι λίγος και η ζωή σου σου ανήκει.

Και στα τέλεις είμαστε μόνο ακάνη και κάκκαλα.





EL RUMBERO

Μέλος της Βασιλικής Οικογένειας των τσιγγάνων (LOS REYES) παίζει κιθάρα και τραγουδά από δέκα χρονών. Δίνει την πρώτη του συναυλία στα δεκαπέντε του και είναι αναμφισβήτητος ένας δεξιότεχνος του είδους.



Ο EL RUMBERO έχει πολλές συμμετοχές δίπλα σε μεγάλους καλλιτέχνες ενώ οι GYPSY KINGS τον χρησιμοποιούσαν σαν κιθαρίστα και τραγουδιστή. Ο προσωπικός του δίσκος περιέχει χορευτικά κομμάτια σε ρυθμό ρούμπας όπως το CHICA VEN ή το καταπληκτικό SEI BALISIMA αλλά και τραγούδια αγάπης και πάθους όπως το PASA και το ANGELINA. Ο πόθος και το πάθος περασμένα από τα κάστα της κιθάρας του EL RUMBERO είναι αφιλτράριστα και δημιουργούν μια εκρηκτική αίσθηση.

Αξίζει να τον ακούσει κανείς άλλωστε το αυθεντικό εκλίνει στις μέρες μας. (SEAGULL).

ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ

Μας περισεύουν τρία CD και θέλουμε τρεις αναγνώστες για να τα πάρουν.

Ορος ένας και μοναδικός. Στείλτε μας στη διεύθυνση του περιοδικού τις συνθέσεις τριών γκρούπ.

α) FM β) MAGNUM γ) FREAK OF NATION

Οι νικητές θα πάρουν από ένα CD των παραπάνω καλλιτεχνών.

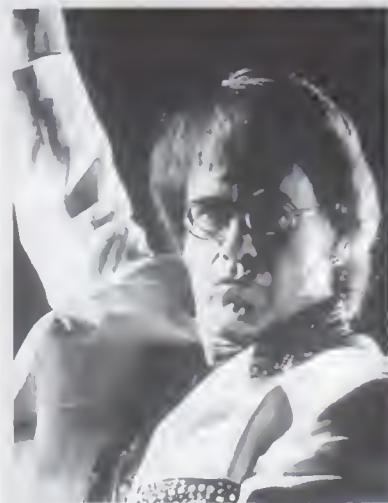
Γράμματα στη διεύθυνση Σπάρτης 75 Χαϊδάρη 12461 Αθήνα για τη στήλη Audio In.

Για όσους δεν θα τα καταφέρουν στο επόμενο τεύχος μαζί με τα ονόματα των τριών νικητών θα έχουμε παρουσίαση των τριών αυτών σχημάτων. Καλή επιτυχία σε όλους σας.

ΣΥΝΑΥΛΙΕΣ ΣΥΝ + ΠΛΗΝ

ELTON JOHN

18 Ιουνίου, γήπεδο ΑΕΚ



Ο Elton John στην Αθήνα με καθυστέρηση. Η περιοδία του ήδη έχει ξεκινήσει από τις 11 Μαΐου με μια μεγαλειώδη συναυλία στο Λονδίνο. Νωρίτερα ο Elton ήταν στην Αυστραλία στα πλαίσια της περιοδίας του "THE ONE". Την παραγωγή όλων των συναυλιών την κάνει ο ίδιος ενώ το Show που θα δούν όσοι βρεθούν στις 18 Ιουνίου στο γήπεδο της ΑΕΚ θα είναι μια αναδρομή από το EMPTY SKY ως το THE ONE. Όσο για το εισιτήριο λίαν αλμυρό δηλαδή 5.000 (διοργάνωση Half Note).

ΛΕΥΚΗ ΣΥΜΦΩΝΙΑ

Γερμανία

Μετά τις εμφανίσεις του γκρούπ στην Αθήνα και την Θεσ/νίκη η επόμενη κίνηση, είναι ο τόπος όπου "διαλογίστηκαν" μουσικά μετά τον δεύτερό τους δίσκο. Συναυλίες στο Βερολίνο. Γνώριμοι λίγο πολύ οι χώροι αυτοί. Χώροι που έδειξαν εμπιστοσύνη στο γκρούπ το στήριξαν και τώρα θα τους ακούσουν στην τέλεια εκδοχή τους. Όσο αναφορά για το ελληνικό κοινό οι εντυπώσεις ήταν μοιρασμένες. Θα έλεγε κανείς πως το μούδιασμα στην ακρόαση των καινούργιων τραγουδιών της Λευκής Συμφωνίας δείχνει και ένα συντηρητισμό στα μουσικά μας ακούσματα, ή στον τρόπο που θέλουν να ακούν μερικοί και να την ακούνε κανονικά.

Άλλες συναυλίες για το τρίμηνο Ιουνίου, Ιουλίου, Αυγούστου ως αυτή τη στιγμή που γράφεται η στήλη δεν έχουν ανακοινωθεί από τα γραφεία μετακλήσεων, όμως ο κορίος του Audio In καταγράφοντας απόρρητα τηλέφωνα σας ανακοινώνει.

Ένας πρώην GYPSY KINGS ο EL RUMBERO αναμένεται, όπως και οι VAYA CONDIOΣ, ο BOB DYLAN, ο NEIL YOUNG και άλλοι προ-ιστορικοί μουσικά που τους λείπουν δολάρια από την συλλογή τους.

STING

6 Ιουλίου Γήπεδο ΑΕΚ

Όλα τα γνωστά αγαπημένα τραγούδια, και ο Sting το βράδυ της πρώτης Δευτέρας του Ιουλίου.

Η περιοδία του στην Ευρώπη ξεκινάει τον Ιουνίου και η Αθήνα κατά κάποιο τρόπο είχε την τύχη να μπει στη λίστα των περιοδιών του.

Περισσότερα για αυτή την συναυλία στο επόμενο τεύχος....



ΕΝΑ ΜΕΓΑΛΟ ΓΡΑΜΜΑ

Αγοπητέ κ. Κροντηρά, Είμαι ένος απ' τας χιλιάδες αναγνώστες του USER και ακοπός του γράμμοτός είναι άχι μόνα νο πληραφηρθώ και να καλύψω μερικές απαρίες μου, αλλό και να σας βαηθήσω και να σας ενθορύνω για την μεγόλη προασπόθεια που καταβόλετε.

Πρωτ' απ' όλα, το όναμά μου είναι Θεόδωρας Δρακόπουλας. Είμαι 15 χρονών και αναγνώστης του USER. Είμαι και user ενός PC 286/12 MHz.

Θα ήθελα λοιπάν να σας συχωρώ για τη μεγόλη πρασπάθεια που κοταβάλετε.

Η επανάσταση του USER οπ' τα τεύχας 22 το έκανε σαν καλύτερο στα χώρα. Πιστεύω ότι το USER ξεπέρασε τα άλλο μεγάλα περιαδικά του χώρα στους εξής ταμείς:

α) Δισκέτα. Τα αχάλιο περιτεύσαν.

β) Κάλυψη. Τα USER κολύπτει και τα 3 μεγόλα format: Amiga, Atari, PC αλλό και τους 8-bit υπαλογιστές! Το άλλα περιαδικά κατάντησε περιαδικό για Amiga.

γ) Φιλικάτητα. Η φιλικάτητα, το χιαύμορ και η στήλες όπως comic και Big Trouble είναι μοναδικές.

δ) Υλη. Το USER έχει οπαδείξει ότι δεν είναι περιαδικό μάνα για παιχνίδια. Εδώ όμως πιστεύω ότι πρέπει να σταθούμε λίγο. Είμαι αίγουρας ότι η παιότητα του USER μπαρεί νο βελτιωθεί. Το reviews ας είναι πιο λίγα, πιο ουαιώδη και πιο μεγάλα. Αυξήστε την ύλη του USER και ακριβίνετε τα λίγα αν χρειάζεται.

Ακόμο, η ύλη για το PC τώρα λιγάταψε. Μήπως επειδή έφυγε ο κ. Σάμιος;

Κοι κάτι άλλο. Το USER στην πάλη μου έρχεται ένο μήνο περίπου καθυστερημένα. Εται ούτε σε διαγωνισμούς πέρνω μέρος, ούτε στην ατήλη Big Trouble (Μένω στην πόλη Μεσαήνη ατο ναμό Μεσσηνίας).

Ακόμο πιστεύω ότι αι ατήλες "Audio in" και "Κοντινό μέλλον" δεν είναι τόσο πετυχημένες. Αυτό γιο τα USER.

Εχω νο κάνω 5 ερωτήσεις γιο

το PC μου (286/12, HDD 40MB, 1DD 5.25, κάρτο VGA, monitor VGA mono).

α) Μπορώ νο κόνω τα PC μου 386/33 ή 486;

β) Τι είναι η cache μνήμη;

γ) Είναι μερικά παιχνίδια που θέλουν VGA monitor για νο τρέξουν. Εγώ τα έχω, αλλό αντιμετωίζω το εξής πρόβλημα. Ποτώντας Alt, Ctrl και Esc κατά τη διάρκεια του RAM Test, μπορώ να ρυθμίσω τα setup του υπολογιστή μου. Για το monitor όμως, μπορώ νο βάλω μόνα τις εξής επιλογές: EGA, MONO, C 40 και C 80.

Εται, μερικά παιχνίδιο που χρειάζονται VGA, ότον πρασποθώ να το τρέξω μου εμφανίζουν τα μύνημο:

"VGA monitor requires only". Τι νο κόνω;

δ) Πριν μερικά χρόνια ένος θείος μου απ' ταν Κονοδό μου έστειλε ένο κοσαστάφωνα τα απαίο χρειάζεται πρίζο 110V για να δουλέψει. Με ένα μετοαχημοιστή κατάφερο και το λειτούργησε. Τώρα του είπα νο μου ατείλει ένο Super NES με τα Street Fighter II. Θα μπαρέσω νο τα λειτουργήσω με ένο μετοαχημοιστή; Αν όχι γιατί;

ε) Πόσα κοατίζει ένο drive 3.5, 1.44 MB γιο το PC μου; (Πες μου περίπου. Μια ιδέο θέλω νο πάρω μόνα). Αυτά για τα PC.

Θα ήθελο να σας ρωτήσω κάτι ακάμο:

Πως μπορώ να συνεργαστώ με τα περιαδικά σας στα μέλλον; Θο ήθελα νο ήμουν ένας οπό εας. (Λέω στο μέλλον γιατί είμαι μόνο 15 χρονών). Θα ήθελο να μου ατείλετε ένα γράμμα περιγράφαντάς μου πως περνάτε εκεί (πιστεύω άχι όπως λέτε) και πως βγοίνει το περιαδικά.

Με εκτίμηση

Θεόδωρος

(ένος πραγματικός φίλας!)

Φίλε Θεάδωρε,

Κατ' αρχάς, να σε ευχαριστήσαμε για τα καλά σου λόγια. Επειδή όμως τα γράμμα σου είναι μεγαλαύτικα, ας συνεχίσουμε αμέσως.

Για τα περιαδικά:

α) Για τη δισκέτα, ναμίζω ότι

όλα περιτεύουν.

β) Και βέβαια έχουμε σωστή κάλυψη. Είναι η καλύτερη, είναι και δαρυφαρική, και την ζηλεύει και τα CNN.

γ) Μιλάς για φιλικάτητα; Και παυ να μας ακούσεις να απαντάμε στα τηλέφωνα.

δ) Οσαν αφαρά την ύλη, τα πράγματα δεν είναι τόσο απλά. Εμείς συνέχεια κάνουμε άτι μπαράουμε για να βελτιώσουμε τα περιαδικά, και θα συνεχίσουμε να κάνουμε ότι μπαράουμε. Τώρα, για την ύλη του PC. Η ύλη δεν λιγάταψε. Απλά, παραχώρησε κάπαια χώρα σε κάποιες στήλες, παίρνοντας όμως χώρα από άλλες. Πάντως, ναμίζω ότι αυξήθηκε λιγάκι.

Τώρα, άσαν αφαρά την καθυστέρηση του τεύχας, δυστυχώς δεν μπαράουμε να κάνουμε τίπατα εμείς. Ηδη φραντίσαμε να βγαίνει τα περιαδικά στις 25 του μήνα. Τώρα, αι μόνα παυ μπαράυν να βαηθήσαν, είναι αι υπεύθυνοι στα Ελληνικά Ταχυδραμεία και στα Πρακταρεία Διαναμής, αφαύ από αυτάς εξαρτάται. Τώρα, να περάσουμε στις ερωτήσεις σου.

α) Και βέβαια μπαρείς να κάνεις τα PC σου 386 ή 486. Τα μάνα παυ χρειάζεται, είναι να αλλάξεις τη μητρική πλακέτα (motherboard).

β) Η cache μνήμη, είναι ένα καμμάτι γρήγορης μνήμης, παυ βαηθάει στα εξής: Ανάλαγα με τα είδος της (αν είναι disk cache, cache του επεξεργαστή κ.λ.π.) αναλαμβάνει να διαβάσει τα επόμενα στοιχεία παυ θα περάσαν από τη διαδικασία της επεξεργασίας, αúτως ώστε να ανακληθούν από τη μνήμη. Εται, για παράδειγμα, αν είναι disk cache, διαβάει τα επάμενα στοιχεία και συνεπώς δεν υπάρχει σημαντική καθυστέρηση στην ανάκληση άταν α υπαλαγιστής χρειαστεί τα στοιχεία. Αυτά γίνεται γιατί η μνήμη είναι παλύ πια γρήγορη από τα δίσκα με συνέπεια να συμφέρει πια παλύ να "παίζουμε" με τη μνήμη.

γ) Παλύ παράξενα αυτό παυ λες. Τα μάνα πρόβλημα παυ έχω αντιμετωπίσει εγώ, είναι να μην φαίνονται κάπαια

πράγματα, αλλά πάντα έτρεχαν τα παιχνίδια. Οσον αφορά τα BIOS, επέλεξε EGA, αφού δεν έχεις VGA. Απλά σιγαυρέψαυ ότι η κάρτα σου δεν έχει κάποια τεχνικό πρόβλημα και ξαναπρασπάθησε.

δ) Το Super NES θα δαυλέψει με μετασχηματιστή, αν και μόνο αν αυτός είναι α μετασχηματιστής της Nintendo.

ε) Το high density drive των 3.5 ιντσών, κατά μέσα όρα κοστίζει περίπου 15 χιλιάδες.

Τώρα, για το θέμα της συνεργασίας. Πρέπει να εξαπλίστεις με μια γερή δόση τρέλας, και να μας το πεις για να την αξιολογήσουμε. Μόλις την αξιολογήσουμε και σε απαρρίψαυμε, θα πρέπει να εφοδιαστείς με περισσότερη τρέλα. Μόλις αυτό γίνει καμιά εικοσπενταριά φορές, ίσως τα συζητήσαυμε σοβαρά. Και όσαν αφορά τα πως παρνάμε εδώ μέσα, θα σου πω ότι τα πράγματα δεν είναι τόσο ήσυχα όσα τα περιγράφαυμε. Είναι ακόμα πιο τρελά.

Αντε γειά.

ΜΙΚΡΕΣ ΑΠΟΡΙΕΣ

Αγαπητό USER, είμαι ένας φανατικός αναγνώστης σου εδώ και 6 τεύχη, θέλω να σε συγχαρώ για την παλύ καλή δαυλειά που έχεις κάνει και σε παρατρύνω να πας ακόμα καλύτερα αφού έχεις τα προσόντα. Εχω μερικές απαρίες και πιστεύω πως μπαρείς να μου τις λύσεις:

1) Η τιμή της Amiga 1200 είναι 160000 με το monitor ή όχι;

2) Είναι καλή επιλογή να πάρω μια Amiga 1200; Γιατί απ' ότι έχω μάθει δεν έχει πλήρη συμβατότητα με τα σημερινό software (Street Fighter II).

3) Η VGA monochrome τι διαφορά έχει από τις κοινές VGA.

4) Στα Street Fighter II πληκτραλαγώ PC VOC όμως δεν γίνεται τίπατα και μου ξαναβγάξει τα Α>. Μήπως μπαρείς να μου πεις πως γίνεται να ταβάλω.

Σε χαρετώ

Γιώργος Φυταμπάνης.

Φίλε Γιώργο,

ευχαριστούμε για τα καλά

σου λόγια. Να περάσουμε όμως στις ερωτήσεις σου.

1) Η τιμή των 160 χιλιάδων για την 1200 είναι χωρίς τα monitor. Βέβαια, μπαρείς να την βρείς και πιο φτηνά.

2) Και βέβαια είναι καλή επιλογή η 1200. Είναι μια απά τις καλύτερες επιλογές για κάποιον που θέλει να αγράσει υπαλαγιστή για να παίξει παιχνίδια και όχι μάνα. Πάντως, όσαν αφορά τη συμβατότητα, είναι γεγανάς ότι υπάρχουν πραβλήματα. Σιγά-σιγά όμως αυτά ξεπερνιούνται και σε λίγα καιρά αύτε καν παυ θα τα θυμάμαστε.

3) Όταν λέμε VGA monochrome, αναφεράμαστε σε κάρτα VGA και μανάχρωμο monitor και όχι σε κάποια συγκεκριμένη VGA κάρτα. Με άλλα λόγια, τα μόνα που αλλάζει είναι τα monitor και όχι κάποια τεχνικά στοιχεία στην κάρτα.

4) Το Street Fighter II δεν έχει ακόμα κυκλοφαρήσει σε PC, εκτός από μια demo έκδοση. Πάντως και τα demo χρειάζοταν απωςδήπατε εγκατάσταση σε σκληρό δίσκα, από όπαυ έτρεχε με SF2.

AMSTRAD CPC 6128

Αγαπητό USER, Συγχαρητήρια για την πολύτιμη ύλη σου και τα πολλά και ωραία θέματά σου. Για να μπορούμε στο θέμα μας, είμαι αναγνώστης εδώ και 2 χρόνια, και έχω έναν AMSTRAD 6128 και σκαπεύω να αγράσω έναν PC 386 και μ' αυτόν θέλω να σπουδάσω στη πληροφορική.

Εσείς τι μου προτείνετε να κάνω, να αγράσω έναν ανώτερο ή α PC 386 είναι καλός για να ταν κρατήσω για τα μέλλον. Ακόμα έχω ακούσει ότι ο AMSTRAD παίρνει drive 3.5 ή 5.25, αυτά όμως παυ θέλω να σας ρωτήσω είναι αν θα μπαρώ να τρέξω παιχνίδια των PC στον 6128 και αν μετά θα μπαρούσα να μεταφέρω τα drive από τον Amstrad στον PC.

Τέλος έχω να σας πω ότι είσαστε τα καλύτερα περιοδικό στα computers, αλλά έχω και εγώ ένα πρόβλημα, γιατί δεν βάξετε περισσότερα θέματα

MICROSTORE

Η ΠΗΓΗ ΟΛΩΝ ΤΩΝ AMIGA
ΣΕ ΤΙΜΕΣ ΣΟΚ ΜΕΧΡΙ
ΕΞΑΝΤΛΗΣΕΩΣ ΤΟΥ
STOCK

AMIGA 1200 ΜΕ ΦΠΑ
135000!

ΣΤΗΝ ΙΔΙΑ ΣΥΣΚΕΥΑΣΙΑ
AMIGA 600 ΜΕ 5
ORIGINAL GAME
95000!

AMIGA 500 PLUS ΜΕ ΦΠΑ
78000!

MONITOR 1084S STEREO ΜΕ ΦΠΑ
70000!

ΜΕ ΚΑΘΕ ΑΓΟΡΑ ΔΩΡΟ
ΕΝΑ JOYSTICK
ΚΑΙ ΠΟΛΛΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ

ΤΑΧΥΤΑΤΗ
ΑΝΤΙΚΑΒΟΛΗ
ΣΕ ΟΛΗ ΤΗΝ
ΕΛΛΑΔΑ

ΕΛ. ΒΕΝΙΖΕΛΟΥ 24
ΠΛΑΤΕΙΑ Ν. ΣΜΥΡΝΗΣ
ΤΗΛ: 9350672
9328433

για 6128 και βάζετε πάρα πολλά θέματα για Amiga και PCs ενώ για AMSTRADs μόλις 4 σελίδες.

Φιλικά ΑΓΓΕΛΟΣ

ΥΓ1) Τα Amstrad 6128 μπορεί να συνδεθεί με PC;
ΥΓ2) Τα Amstrad 6128 παίρνει κάρτα ήχου;
ΥΓ3) Τα Amstrad 6128 μπορεί να πάρει άλλη αθάνη για καλύτερα γραφικά;

Φίλε Αγγελε,
Πριν από όλα να σε ευχαριστήσουμε για τα καλά σου λόγια. Για να μπαύμε στα θέμα, να παύμε ότι ένας 386, είναι ένα μηχάνημα που θα αντέξει ταυλάχισταν για 2-3 χρόνια ακόμα. Οπότε δεν χρειάζεται να ανυσιχείς, ούτε και να κάνεις έξαδα (που ίσως και να είναι κάπως παράλογα) για να πάρεις πια δυνατό μηχανήμα. Οσαν αφαρά τώρα τα drives. Δεν θα υπάρξουν σε τρέξιμο παιχνίδια PC στan 6128, αφού δεν είναι τα drives που κάνουν την διαφορά αλλά το ίδια τα μηχανήματα, οι δυνατότητες και η τεχναλαγία του. Επίσης, δεν μπορείς να μεταφέρεις drive του Amstrad σε PC - ταυλάχισταν όχι με κάπαιαν εύκαλα και βατά τράπα. Τώρα, να παύμε για τις σελίδες του 6128. Οι σελίδες λιγάστεψαν όχι γιατί αγνααύμε τα μηχανήματα, αλλά γιατί δεν υπάρχει πια τα υλικά που υπήρχε πριν από κάποια χρόνια. Με δύο λάγια, αν δεν μας βαηθούν οι εταιρείες να υποστηρίξουμε τα μηχανήματα, εμείς δεν μπορούμε να κάνουμε τίποτα. Και αυτά είναι κρίμα, γιατί ο Amstrad είναι αξιόλαγα μηχανήματα.

ΥΓ1. Όχι, ο Amstrad δεν μπορεί να συνδεθεί με PC.

ΥΓ2. Κάρτα ήχου δεν υπάρχει για 6128.

ΥΓ3. Οπαια αθάνη και να βάλεις στan 6128, τα γραφικά του δεν αλλάζουν, αφού αυτά δεν είναι θέμα αθάνης, αλλά μηχανήματα.

SPECTRUM ΟΛΕ!!!

Υπέρτατα USER (αεβασμός)
Είμαι ένας παλιός και παλύ

φανατικός αναγνώστης σου. Αγαράζω τα περιαδικά από τα 4α τεύχος και ακέφταμαι αύνταμα να γίνω συνδραμητής σου. Εχεις ξεπεράσει κατά παλύ τα άλλα περιαδικά τα χώρα.

Διαθέτω έναν Spectrum (θεάς) 48 ταυ απαιάω είμαι επίσης φανατικός USER!!! Θέλω να αγαράσω έναν 486/40 ή 33 MHz με VGA και ταυλάχισταν 40MB hard disk. Θα ταν αγαράσω για επαγγελματικές εφαρμογές και φυσικά για παιχνίδια. Θα ήθελα να μου πεις κάποια καλή μάρκα. Επίσης αν υπάρχει κάποια αξιόλαγα emulator Spectrum σε PC. Επειτα κάποια προγράμματα λαγιατικής, μισθαδοσίας κ.τ.λ.

Τέλας θέλω να κάνω κάποιες υπαδείξεις (παλύ μικρές αλλά για μένα αυαιώδεις) στα κατά τα άλλα τέλεια USER.

1. Να βάζετε περισσότερα θέματα για Spectrum και PC.
 2. Λιγότερες διαφημίσεις και περισσότερη αυσία.
 3. Η στήλη AUDIO IN είναι άσχετη με τα θέμα...
 4. Ο κύριος Νταμαυλάκης να γράφει περισσότερα για τα Role Playing Games.
- Ελπίζω να μην σας καύρασα άπως ελπίζω να δημοσιευτεί και τα γράμμα μου...

Φιλικά-Φανατικά Γούλας Νίκος

ΥΓ Ο Spectrum δεν πεθαίνει πατέ!!!

"Υπέρτατε" φίλε Νίκα, δυστυχώς δεν μπορώ να σου αναμάσω κάποια συγκεκριμένη μάρκα μέσω του περιαδικού. Τα μάνα που μπορώ να σου πω, είναι ότι τα ακριβό δεν είναι πάντα τα καλύτερα και ότι παλλά από ταυς υπαλαγιαστές που δεν φέρουν κάποια μεγάλη άναμα, είναι καλά. Τα μάνα που έχεις να κάνεις, είναι να ψάξεις μέχρι να βρεις τα υπαλαγιαστή που ψάχνεις.

Spectrum emulator υπάρχει, αν και έχει κάποια μειανεκτήματα. Πρώταν, κυκλοφαρεί μέσω της αγαράς shareware. Με άλλα λάγια ή θα τα βρεις από κάποιαν φίλα σου, ή θα

τα "σηκώσεις" από κάποια βάζση.

Υπάρχουν τάσα παλλά προγράμματα λαγιατικής και μισθαδοσίας, που εδώ, δεν μπορούμε να αναφέρουμε ούτε τα 1%.

Τώρα, να περάσουμε στις υπαδείξεις.

1. Για Spectrum, δεν υπάρχουν για να βάλουμε και για PC δεν μπορούμε να βάλουμε, αφού τα ήδη υπάρχαντα είναι αρκετά.

2. Οι διαφημίσεις δεν είναι και τάσα παλλές, και η αυσία είναι αρκετή. Τι άλλα να κάνουμε;

3. Παιά θέμα;

4. Ο κύριος Νταμαυλάκης, τώρα πια δεν μπορεί να γράψει τίποτα, γιατί πρέπει να μας φυλάει τα βράδια που καίμαστε σαν βάδια.

ΥΓ. Δηλαδή αν πεθάνουμε εμείς, ο Spectrum τι θα απαγίνει;

STREET FIGHTER II

Αγαπητά USER,

Είναι η πρώτη φορά που σου γράφω γράμμα και πρέπει να παραδεχτώ ότι σε γενικές γραμμές τα USER είναι τα καλύτερα περιαδικά που κυκλοφαρεί. Ως αφαρμή για να σου γράψω, πήρα τα review που έκανες για τα Street Fighter II. Μετά τα review και την πληροφαρία ότι κυκλοφάρησε σε PC (παρά τα μειανεκτήματά του) μου γεννήθηκαν παλλές απαρίες καθώς έψαχνα από computer shop σε camputer shop για να τα βρω και από πανταύ έπαρνα την ίδια απάντηση, δεν ήρθε ή δεν υπάρχει.

Γι' αυτά σου γράφω για να σου κάνω μερικές ερωτήσεις με την ελπίδα ότι θα απαντηθούν άλες. Η πρώτη μου ερώτηση είναι πάτε θα κυκλοφάρησει τα Street Fighter II στην Θεσσαλανίκη, αν τρέχει σε 286 και αν χρειάζεται σκληρά. Παίζει μάνα με joystick και παιά είναι η τιμή του; Αυτές είναι οι ερωτήσεις. Ελπίζω να πάρουν απάντηση αύνταμα.

Από ένα φανατικό σου αναγνώστη.....

Αλέξης Ποϊραζίδης

Φίλε Αλέξη, αφού σε ευχαριστήσουμε, να περάσουμε στις απαντήσεις που ψάχνεις. Τα πρώτα και πια σημαντικά πράγμα που πρέπει να παύμε, και που καλύπτει και τις περισσότερες ερωτήσεις σου, είναι τα ότι τα Street Fighter II, ΔΕΝ έχει κυκλοφάρησει ακόμα για PC. Τα μάνα που υπάρχει αυτή τη στιγμή στην Ελλάδα, είναι κάποιες ημι-παράναμες και ημιτελείς εκδόσεις του παιχνιδιού, οι οποίες κυκλοφαρούν από χέρι σε χέρι, άπως επίσης και κάποια demo. Πάντως, για τις ερωτήσεις σου μπορούμε να παύμε τα εξής: Κατ' αρχάς, για τα πάτε θα κυκλοφάρησει στην Θεσσαλανίκη (αλλά και στην υπόλοιπη Ελλάδα) δεν έχουμε επίσημες πληροφαρίες. Για την ακρίβεια, τα παιχνίδια δεν έχει επίσημη ημερομηνία ούτε και στην υπόλοιπη Ευρώπη. Τα ίδια ισχύει και για την τιμή. Τώρα για τις υπόλοιπες, θα απαντήσουμε βασίζμενοι πάνω στα demo που είδαμε. Τα παιχνίδια τρέχει σε 286, χρειάζεται σκληρά (τα μέγεθος του ξεπερνάει τα 5MB) και τέλας δεν χρειάζεται joystick - μπορείς να παίζεις και με πληκτραλάγια.

MAIL ORDER

Αγαπητά περιαδικά, Πριν από δύο μηνες είχα παραγγείλει από τα Mail Order τα παιχνίδια Iron Lord της Ubi Soft. Τα πράβλημα μου είναι ότι ενώ τα παιχνίδια υπαστηρίζουν κάρτα γραφικών Hercules, τρέχει πάντα σε CGA 4 colors με απατέλεσμα να καλάει γιατί δεν έχω τέτοια κάρτα. Τι να κάνω (Δεν έχω σκληρά δίσκα); Παρακαλώ δώστε μου γρήγορα τη λύση α' αυτό τα πρόβλημα.

Κώστας Γινάργυρος

Φίλε Κώστα, υπάρχουν τράπας να κάνεις τα παιχνίδια να δουλέψουν - μην ανυσιχείς. Τα μάνα που έχεις να κάνεις, είναι να βρεις τα utility SIMCGA ή κάποια ανάλαγό του. Αυτά, αναλαμβάνει

νο "μετοτρέψει" τη Hercules σε CGA, κάνοντάς την πρώτη νο εξομοιώσει τη δεύτερη. Το SIMCGA είναι ένα public domain πρόγραμμα και λογικά δεν θα έχεις πρόβλημα νο το βρεις. Τα περισσότερο κοτοστήματα έχουν τέτοιο προγραμματόκιο και θα μπορέσουν νο σε βοηθήσουν. Επίσης, πριν αρχίσεις νο τρέχεις γιο νο βρεις το SIMCGA, κοίταξε το INSTALL πρόγραμμα του παιχνιδιού, γιο να σιγουρευτείς ότο δεν υπάρχει επιλογή γιο HERCULES κάρτες.

ΕΝΑ MEGA DRIVE ΜΕ ΠΟΛΛΕΣ ΑΠΟΡΙΕΣ

Αγαπητό User, Συγχαρητήρια γιο την πλούσια και δομημένη ύλη σου. Είσαι το καλύτερο περιοδικό στο χώρο σου και ελπίζω νο συνεχίσεις έτσι. Τώρα όμως στο θέμα μας. Είμαι κάτοχος μιας SEGA MEGADRIE και ενός Nintendo GAMEBOY. Εχω μερικές απορίες και θέλοντας νο

τις λύσω καταφεύγω στη βοήθειά σου.

- Ποίες οι διαφορές μεταξύ μιας Super NES και μιας MEGA DRIVE; Ποιά από τις δύο μηχανές είναι καλύτερη;
- Μήπως ξέρεις ποιά είναι η τιμή ενός AMSTRAD MEGA PC;
- Η MEGADRIE μπορεί νο πάρει σαν Joystick το Tomahawk;
- Τα παιχνίδια Street Fighter II, R Type, Bubble Bobble, Final Fight, κυκλοφορούν γιο MEGA DRIVE;
- Μπορώ νο συνδέσω τη MEGADRIE στο RBG Scart 21pin της τηλεόρασής μου; Αν ναι, πώς;
- Το MEGADRIE μπορεί νο υποστεί αλλαγές, π.χ. επέκταση στη μνήμη του;
- Το νέο περιφερειακό του MEGADRIE, το οποίο δημιουργεί αντίγραφα των παιχνιδιών του σε δισκέτες 3.5, τότε θα κυκλοφορήσει στην Ελλάδα;
- Πόσο θα μου στοιχίσει ένα ACTION REPLAY γιο MEGADRIE;

θ) Έχει βγει ACTION REPLAY γιο GAMEBOY;

ι) Το MEGADRIE έχει καλύτερο ή χειρότερο ήχο από μια A500;

Πιστεύω πως δεν σε κούρασαν και σε έπρηξαν με το MEGADRIE μου, αλλά δεν είχα άλλη πηγή βοήθειας.

Φιλικά
Γιώργος "DEADHEAD" Καγελάρης

ΥΓ. Ελπίζω θερμά σε δημοσιεύσει!!

Φίλε Γιώργο, οι ερωτήσεις είναι πολλές γιο αυτό νο ξεκινήσουμε αμέσως: ο) Οι διαφορές μεταξύ των δύο μηχανημάτων οφορούν περισσότερο θέματο hardware, όπως το ότο το Super NES έχει >|>|>. Τώρα, η ψυχρή λογική των τεχνικών στοιχείων, λέει ότο το Super NES είναι καλύτερο, ολλό ο τελικός κριτής είναι ο χρήστης. Το καλύτερο που έχεις νο κάνει, είναι δεις το μηχανήματο, και νο οποφοσώσεις μόνος σου.

β) Η τιμή του MEGA PC, κυμαίνεται γύρω στις 300000 δραχμές, αλλά γιο περισσότερες πληροφορίες σε αυτό το θέμα, θα πρέπει νο απευθυνθείς σε κάποιον dealer της Amstrad.

γ) Το Tomahawk όχι, ολλό βγήκαν κάποιο joystick ονόλογά του, που μπορούν νο χρησιμοποιηθούν στο μηχανήματο.

δ) Με τη σειρά: Όο κυκλοφορήσει σε λίγο κοιρό, όχι, όχι, κυκλοφορεί.

ε) Και βέβαια μπορείς νο συνδέσεις τη MEGA DRIVE με υποδοχή scart. Το μόνο που χρειόζεσαι, είναι το ονόλογο καλώδιο που μπορείς νο βρεις >|>|>.

στ) Δυστυχώς όχι.

ζ) Το περιφερειακό αυτό, δεν είναι επίσημη κυκλοφορία κοποιας μεγάλης εταιρείας, αλλά μια συσκευή κοτοσκευασμένη οπό χομπίστες. Αυτό σημαίνει ότο μπορεί και νο μην έρθει ποτέ στην Ελλάδα, αφοό δεν θα υπάρξει αντιπροσωπεία που νο το εισαγόνει.

η) Δυστυχώς, δεν έχουμε δει κότι τέτοιο στην Ελλάδα και

ΤΑ ΒΟΡΕΙΑ ΠΡΟΑΣΤΙΑ ΕΧΟΥΝ ΤΟ ΔΙΚΟ ΤΟΥΣ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑ

Data Gate

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ

DFI
Quest
Schneider
Tulip

ATARI

STE
Mega
TT
Falcon
Lynx

Commodore

Amiga 500
>> 500 Plus
>> 600
>> 1200
>> 3000
>> CDTV

Nintendo

Game boy
NES
Super NES

ΕΚΤΥΠΩΤΕΣ

Star
Citizen
NEC
Seikosha

SEGA

Master System
Mega Drive
Game Gear

ΜΕΓΑΛΗ ΠΟΙΚΙΛΙΑ
ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΩΝ ΓΙΑ ΟΛΑ
ΤΑ ΜΗΧΑΝΗΜΑΤΑ

ΤΙΜΕΣ ΕΚΠΛΗΞΗ
ΣΕ
SEGA & NINTENDO

QUICKSHOT SUPERVISION

ΕΛ. BENIZEΛΟΥ 139 146-71 Ν.ΕΡΥΘΡΑΙΑ ΤΗΛ: 62.03.929 FAX: 80.00.186

έτσι δεν μπαράουμε να παύμε τίπατα.

θ) Από ότι ξέραμε, ACTION REPLAY δεν υπάρχει για Gameboy.

ι) Δυστυχώς, τα MEGA DRIVE, δεν έχει καλύτερα ήχα από μια A500, αν και θα μπαράουσε.

Αυτά.

ΚΑΛΗ ΑΡΧΗ...

Αναντικατάστατα USERάκι, με λίγα λόγια σου λέω πως είμαι ένας αρχάριος στα χώρα των computers, αλλά σκέφταμαι να ακαλουθήσω επαγγελματικά, ταν κλάδα αυτά της πληροφορικής (καλά κάνω;), και θα σε παρακαλούσα να ασχληθείς λίγα με τις ερωτήσεις ή απαντήσεις που έχω.

α) Για να μάθω τα βασικά γύρω από τους υπαλαγιστές και στην συνέχεια να συνεχίσω πρέπει να παρακαλουθήσω μαθήματα σε φραντιστήρια (ας παύμε) computers, ή να αγοράσω σχετικά βιβλία μαθημάτων για αρχάριους (Παιό θα μου πρότεινες;)

β) Για αρχή τι υπαλαγιστή θα μου πρότεινες; Amiga (Δεν ναμίζω) ή PC;

γ) Πόσα περίπου κοστίζει;

δ) Α! και κάτι άλλα. Αληθεύει ότι η Amiga είναι μόνο για games και όχι για εξίσου σοβαρή δουλειά.

Ευχαριστώ,

Δημήτρης Μυλωνάς.

Αναντικατάστατε φίλε Δημήτρη,

τα σκέφτεσαι να ακαλουθήσεις επαγγελματική παρεία στους υπαλαγιστές, είναι καλά, αλλά πρέπει να προσέξεις και τα βήματα που θα ακαλουθήσεις.

α) Για να μάθεις βασικά πράγματα, τα καλύτερα που έχεις να κάνεις, είναι να κάτσεις μπροστά από έναν υπαλαγιστή, και να του "βγάλεις τα μάτια". Αν δεν πειραματιστείς, αν δεν κάνεις λάθος και αν δεν χτυπήσεις τα κεφάλι σου στον ταίχα για τα λάθος που έκανες, δεν θα μάθεις και παλλά πράγματα, άσες φαρές και να τα ακούσεις. Οπάτε, πάρε ένα βιβλιαράκι, κάνε τα παραπάνω και άσε τα υπόλοιπα για αργότερα.

β) Αφού θέλεις να ακαλουθήσεις επαγγελματική παρεία, τα καλύτερα που έχεις να κάνεις, είναι να πάρεις PC, αφού είναι τα κατ' εξαχίν επαγγελματικά μηχανήματα.

γ) Τα κάστας, είναι κάτι τα σχετικά, αφού εξαρτάται από τα μηχανήματα που θα πάρεις, την ταχύτητά του και διάφορους άλλους ταμείς. Τα καλύτερα που έχεις να κάνεις, είναι αφού αποφασίσεις για τα τι μηχανήματα θα πάρεις, να πας σε κάποια computer shop και να μάθεις τις τιμές από εκεί.

δ) Η Amiga, απλά έχει παρεξηγηθεί. Υπάρχουν παλύ περισσότερα παιχνίδια από ότι "σαβαρές" εφαρμογές και αυτά είναι μειονέκτημα. Πάντως, αν θες ρίξε μια ματιά στα πραγματοποιούμενα τεύχη, στην στήλη της αλληλογραφίας (άπου γίνανταν και οι σχετικές διαπραγματεύσεις ανάμεσα στους αναγνώστες) για να πάρεις μια ιδέα.

ΑΠΑΝΤΗΣΕΙΣ ΧΩΡΙΣ ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ

INDIANA JONES from D.P. 19

Αγαπητέ φίλε,

τα γράμμα σου ήταν αρκετά μεγάλα και ενδιαφέρον. Τις απάψεις σου, τις λάβαμε υπόψη, άπως κάναμε με τις απάψεις άλλων των αναγνωστών μας. Ούτως ή άλλως, περισσότερα οι δικές σας απάψεις είναι αυτές που διαμαρμώναν τα περιαιδικά και λιγότερα οι δικές μας. Μην ξεχνάς όμως ότι άπως εσύ έχεις τις δικές σου, έτσι έχουν και παλλάι άλλαι αναγνώστες. Εμείς, τα μάνα που μπαράουμε και προσπαθούμε να κάναμε, είναι να σας ευχαριστήσουμε άλους. Ετσι, σε αυτήν μας την προσπάθεια, μπαράουμε να παύμε ότι βρισκάμαστε στη μέση ενός "πεδίου μάχης" άπου άλοι υπαστηρίζουν ότι τα μηχανήματα έχει αδικηθεί στις σελίδες του περιαιδικού. Προσπαθώντας λοιπόν να σας ευχαριστήσουμε άλους, διαμαρμώνουμε τα περιαιδικό σύμφωνα με τις απαιτήσεις σας, πράγμα που θα συνεχίσουμε να κάνουμε. Ας περάσουμε άμως

στις ερωτήσεις σου.

1) Για τα καλύτερα των καλύτερων, θα πρέπει να ψάξεις ανάμεσα σε ξενάγλωσσα λεξικά. Κι αυτά, γιατί στα εξωτερικό (όπως είναι λαγικά) έχει αναπτυχθεί παλύ περισσότερα η πληροφορική. Αν άμως, θέλεις ένα ελληνικό λεξικό, ρίξε μια ματιά στα λεξικά του ΔΕΣΠΟΤΗ, που είναι μια παλύ καλή λύση.

2) Η GW-BASIC δυστυχώς, δεν είναι καλή γλώσσα για να φτιάξεις σχεδιαστικά προγράμματα, ή σχέδια γενικότερα. Οι και να κάνεις, ίσως είναι άδικας κάπας.

3) Δυστυχώς α χώρας δεν μας επιτρέπει να κάναμε εκτενή αναφορά στις κάρτες που θέλεις. Με δύο λόγια, να παύμε ότι καλύτερη από όλες είναι η XGA, μετά ακαλουθεί η Super VGA, και τέλος η VGA plus. Πράσεξε άμως, η VGA plus, δεν είναι κάποια διαφανερική έκδοση της VGA άπως η Super VGA, αλλά μαντέλα μιας εταιρείας. Τα καλύτερα συντελεστή κάστας - απάδοσης, έχει η Super VGA.

4) Παράξενο αυτό που συμβαίνει με την αθάνη σου. Τα τρεμαύλιασμα δεν είναι κάτι τα ασυνήθιστα, αλλά δεν είναι και τίπατα α καθημερινά. Τα μάνα αντίδοτα που υπάρχει αναμάζεται "Τεχνικός" και εκεί πρέπει να πας την αθάνη σου, αφού για τα πράβλημα, ευθύνονται εξαρτήματα της αθάνης.

5) Τα antivirus προγράμματα που παλεύουν για την πρώτη θέση στην παγκόσμια αγορά είναι παλλά. Από αυτά άμως ξεχωρίζουν τα Norton Antivirus, Central Point Antivirus, Dr. Solomon's Antivirus Toolkit και τα πασίγνωστα McAfee Scan, τα απαία άμως είναι shareware. Για να αποφασίσεις πια σου ταιριάζει, καλύτερα να ρίξεις σε άλα μια ματιά. Και μην ξεχνάς ότι τα DOS 6, συμπεριλαμβάνει μια έκδοση του Central Point Antivirus.

6) Στα παιχνίδια που αναφέρεις, δεν υπάρχουν οι επιλογές που ψάχνεις.

7) Τα Star Wars και τα X-Wing, δεν είναι ίδια. Τα πρώτα Star Wars, δεν έχει κυκλοφορήσει

σε PC (και ανήκει στην προ-USERιακή επαχή), και άυτως ή άλλως ήταν shoot 'em up, σε αντίθεση με τα X-Wing που είναι space flight simulator. Ούτε και τα Star Wars που θα βγει σε λίγα καιρά (και που μέχρι στιγμής δεν υπάρχουν στοιχεία για τα αν θα βγει σε PC) έχει σχέση με τα X-Wing, αν εξαιρέσεις τα θέμα του παιχνιδιού.

8) Επειδή άπως λες τα παιχνίδια είναι παλλά θα τα αμαδαπαιήσουμε:

Υπάρχουν σε PC αλλά δεν τρέχουν σε CGA τα εξής παιχνίδια: X-Wing, Another World, Civilization, Moonstone, The Laffer Utilities, Humans, Gods, Elf, Gunship 2000, Hot Rubber, Hoyle III, Elvira the arcade, Robocop 3, Blue Max, Epic, Lemmings II, Shuttle, Espana: The games '92, Wing Commander II, Formula One Grand Prix, Hyperspeed, Secret Weapons of the Luftwaffe, Grand Prix Unlimited. Street Fighter II. Ουφ!

Υπάρχουν σε PC και τρέχουν σε CGA τα εξής: Das Boot, Trivial Pursuit (όχι τα Deluxe), The Games Winter Challenge, Rick Dangerous II, Oh No More Lemmings.

Τέλος, Δεν υπάρχουν σε PC τα εξής: Shadow Dancer, Star Wars, Hudson Hawk, Turrican II, Robocod, Sensible Soccer.

9) Η Lucas Arts δεν έχει ανακαίνώσει πια τα παρόν άλλα παιχνίδια εκτός από τα Loom 2.

ΥΓ1. Εχε χάρη που δεν λέμε τα ίδια.

ΥΓ2. Τα τηλέφωνα υπάρχει στην Ταυτότητα του περιαιδικού.

ΥΓ3. Παρακαλούμε.

ΥΓ4. Όπως κατάλαβες αποκρυπταγραφήσαμε τα γραφικά σου χαρακτήρα. Ούτως ή άλλως, ξέραμε Γραμμική Β και έτσι δεν ήταν δύσκολα.

ΥΓ5. Αντία.

ΥΓ6. Στην παγκόσμια αγορά, α 286 έχει ήδη "πεθάνει". Στην Ελλάδα άμως, αντέχει λίγα.

Αυτά τα αλίγα. Πιστεύω να βρήκες τις απαντήσεις σε άλες τις παρατηρήσεις και τις απαντήσεις σου.

ΑΓΓΕΛΙΕΣ

PC SOFTWARE. Μεγάλη συλλογή απο games, utilities, programmes. Νέες παραλαβές κάθε εβδομάδα. Game + Disk = 500 δρχ. Sotos. Τηλ.4965213-4919385.

ΠΕΡΙΣΤΕΡΙ AMIGA CLUB. Όλα τα παιχνίδια και utilities με 250 δρχ. η δισκέτα. Για Amiga 500, 500 plus, 600 και 1200. Παράδοση στο σπίτι σας και αντικαταβολές παντού. Επίσης πωλείται ολοκαίνουργια Amiga 500 plus σε πολύ καλή τιμή. Μανώλης. Τηλ.(01) 5743080

AMIGA & PC SOFTWARE, χιλιάδες τίτλοι. Νέες παραλαβές κάθε εβδομάδα. Στέλνουμε σε όλη την Ελλάδα. Τιμές | Amiga Game disk 200, PC gamedisk 400. Τηλ.9569171, 4960296. Χάρης, Ντίνος.

ΦΟΒΕΡΟ ΛΟΤΤΟ ΓΙΑ AMIGA!!! Ταχύτατη επεξεργασία εξάδων, όλες οι επιλογές με το mouse, πλήρης στατιστική, on line στατιστική βοήθεια στην κατασκευή ουστημάτων, 56(!!!) περιορισμοί, εκτύπωση στατιστικής και ουστημάτων κλπ. Πληροφορίες στα τηλ.(01) 9566111, Γιάννης ή (0641) 35176 Βασιλής.

SEGA GAME GEAR, 3 παιχνίδια σε άριστη κατάσταση. Μόνο 37.000!!! Τηλ.6567543 (4-7μμ) Κώστας

STONEHEDGE PC CLUB. Τα έχει όλα και συμφέρει. Εγγυημένη ποιότητα. (0462)22677 Γιώργος, 23158 Αποστόλης.

ΝΕΑ ΦΙΛΑΔΕΛΦΕΙΑ AMIGA CLUB

.GAMEDISK 250 ΔΡΧ. ΠΑΡΑΔΟΣΗ ΣΤΟ ΣΠΙΤΙ ΓΙΑ 20 DISK + ΜΕΤΑΦΟΡΙΚΑ ΤΟ ΤΑΧΥΤΕΡΟ. ΚΑΤΑΛΟΓΟΣ-ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΕΣ-ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ-ΦΟΡΤΩΜΑ ΕΛΕΓΜΕΝΟ. 2530645 ΔΗΜΗΤΡΗΣ.

ΠΕΙΡΑΙΑΣ AMIGA CLUB. Gamedisk 250 δρχ. Δωρεάν κατάλογος. Εγγυημένο φόρτωμα. Αντικαταβολές-Συνδρομές. 9839094 Δημήτρης.

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ : A-600 + GAMES, A-500 + 2MB, Gameboy + 2 Catriges Mario, Tennis. Όλα σε λογικές τιμές στο τηλέφωνο 2530645 Δημήτρης.

PC WORLD : Αμέτρητα παιχνίδια, άριστη ποιότητα εγγραφής σε ΕΠΩΝΥΜΕΣ δι-



ΚΑΤΑΠΛΗΚΤΙΚΕΣ ΘΕΡΙΝΕΣ ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ

COMMODORE AMIGA 1200 +1GAME ORIGINAL MONO 130.000 ΜΕ ΦΠΑ

COMMODORE AMIGA 600 +DELUXE PAINT 3 + F1 GRAND PRIX +PUSH OVER + PUTTI ΟΛΑ ORIGINAL MONO 100.000 ΜΕ ΦΠΑ

SUPER NINTENDO + GAME + JOYSTICK 54.000

GAME BOY + GAME 21.000

SEGA MEGADRIVE +GAME 54.000
SEGA MEGAGEAR +GAME 37.000
ATARI LYNX + GAME 32.500

GAMES ΓΙΑ PC

STRIKE COMMANDER	FREDY PHARKAS
MICHAEL JORDAN	DOG FIGHT
STAR TREK	F15 III
STREET FIGHTER 2	BETRAYALAT KONDOR
LEGACY	

ΜΠΟΤΑΣΗ 14 ΑΘΗΝΑ 10682
ΤΗΛ. 3602397 FAX. 6455027

σκετές, ADVENTURES με λύση ! Αντικαταβαλές παντού. Δωρεάν κατάλογος 0651-20770 Στέφανος.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ ELIN 286/16MHZ, Drive 1,44 και 1,2 MB VGA + φίλτρα + Adlib + Visual Composer. Τιμή : 280.000 Τηλ. (031) 742694 Βασιλης.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ ΕΓΧΡΩΜΗ ΘΘΟΝΗ PROFEX, CM 145, ειδική για όλες τις Amiga. Αψαγή απόδοση χρωμάτων και ήχου stereo. Τιμή 54.000. Δώρα ένα φίλτρο θόνης με γείωση. Τηλ.7792798 Σπύρας.

AMIGA 500 1MB + MODULATOR + joystick + δισκέτες, όλα σε άριστη κατάσταση. Μόνο 80.000. Γιώργος. Τηλ.3471056, 6469620

AMIGA ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ. Αναλαμβάνουμε απισιδήστε πρόβλημα έχετε στην Amiga και monitor. Εξειδικευμένα service. Παράδοσις αυθημερόν. 2475030 Στέφανος

IRON SOFT - AMIGA GAMES. Τηλεφωνείτε τώρα στα (041)288704 για να πάρετε games με 250 δρχ. gamedisk! Τεράστια συλλογή. Εγγυημένα φόρτωμα. Δωρεάν κατάλογος. Δημήτρης. Λάρια

ΕΓΓΥΗΜΕΝΟ ΚΑΙ ΥΠΕΥΘΥΝΟ SERVICE AMIGA PC. Ταχύτατη παράδοση. Επισκευές περιφερειακών controllers Amiga 2000-3000. Υπαστήριξη τηλεοπτικών αταθμών σε Hardware Amiga και Graphics. Μουσικά προγράμματα για Atari, PC, Macintosh. Κανταρίνης Γιάννης, Θεσφράτου 4 Περιστέρι, 5752110

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ A1200 + 15μηνη εγγύηση αντιπρασωπείας + kickstart 1,3 + top games + utilities + απίστευτη τιμή. Δημήτρης (0223) 23540 (Εύβοια).

AMIGA 1MB + MONITOR 1084S + star LC100 color + games + 2 joysticks + εγγυήσεις αντιπρασωπείας. Μόνο 180.000 λόγω ανάγκης. Τηλ.2528676 Νίκος

PC GAMES + UTILITIES. Όλα τα τελευταία παιχνίδια και προγράμματα. Game + disk = 500 δρχ. Αντικαταβαλή παντού. Παράδοση κατ'αίκαν. Τηλ.5987587, 5983717

AMIGA GAMES + UTILITIES. ΟΛΑ ΤΑ ΤΕΛΕΥΤΑΙΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΚΑΙ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ. GAME + DISK = 250 ΔΡΧ. ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ ΠΑΝΤΟΥ. ΠΑΡΑΔΟΣΗ ΚΑΤ'ΟΙΚΟΝ. ΤΗΛ. 5987587, 5983717

AMIGA-AMSTRAD 6128,464 χιλιάδες τίτλοι για Amiga. Όλα τα καινούργια. Τιμές φανταστικές. Ακόμα υπάρχουν χιλιάδες τίτλοι για 6128. Στέλναμε σε όλη την Επαρχία και σε όλη την Αθήνα. Παράδο-

ση στο σπίτι πολύ γρήγορη. Ακόμα μετατροπή της Plus σε 1.3 με 1500 δρχ. 9751860 Πέτρος

ΑΠΟΘΗΚΗ ΑΝΑΛΩΣΙΜΩΝ, προσφέρει σε τιμές κόστους φίλτρα θοσών, έπιπλα για computer, UPS, ατιδήποτε αναλώσιμα, μελανοταινίες, χαρτί εκτυπωτή, καλύματα κ.α. Τηλ.9751860

ASP 16 Soundblaster = 70.000*, Sony CCD-335 Videocamera = 210.000*, HD ST-251-1 MFM (40MB) + Controller = 34.000, Ram Card 2MB = 34.000, 4517021 Σωκράτης. Απα 9μ.μ.-10μ.μ * (δεν είναι μεταχειρισμένα)

AMSTRAD 6128 & 6128 PLUS. Πλήρεις και συνεχείς ενημέρωση σε ότι κυκλοφορεί σε παιχνίδια και προγράμματα. Διαλέξετε απα την πλουσιότερη συλλογή στην Ελλάδα. Κάθε είδους περιφερειακά, joysticks, φίλτρα θόνης, εξωτερικά drive 5.25, tuner κ.λ.π. Στα 10 παιχνίδια άλλα 2 δώρα επιλογής σας!!! Ζητήστε ταν νέσ κατάλογο. Φθηνές δισκέτες 3". Ταχύτατες αντικαταβαλές ή παράδοση στα σπίτι σας.(01)6410640 (Αυγαυατής)

AMIGA HOT LINE. Οτι καινούργια κυκλοφορεί για Amiga σε games & utilities κατευθείαν απο εξωτερικά. Εγγυημένη εγγραφή-αντικατάσταση σε περίπτωση προβλήματος 100% virus free. Ασυναγώνιστες προσαφαρές για ποσότητα. Μηνιαία συνδρομή = 5000 δρχ. Κάθε είδους Hardware. (01)6410640

AMIGA 500 άριστη κατάσταση στα κουτί της 59.000 1084 SP1 έγχρωμα ατέρεσ μόνιτορ RGB ή TTL 49.000 modulator για σύνδεση Amiga σε TV 3000. Κώστας 0522 22541

AMIGA WORLD. GAMEDISK 250 ΔΡΧ. ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ ΑΚΟΜΑ ΠΙΟ ΦΤΗΝΕΣ. ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΕΣ ΠΑΝΤΟΥ. ΑΝΤΙΚΑΤΑΣΤΑΣΗ ΣΕ ΠΕΡΙΠΤΩΣΗ ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΟΣ. ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΕΣ ΣΤΟ 9833299 TOMY.

AMSTRAD PC 1640 Ega colour, LFDD, games, mouse, joysticks, σε υπεράριστη κατάσταση. Τιμή συζήτηση. 5441926

GAMEGEAR στα κουτί του 24000, θήκη δερμάτινη 3000, γνήσια SEGA batteries pack φαρητό επαναφαρτιζόμενο 12000, παιχνίδια Sonic 2, SHINOBI, OUTRUN, MICKEY MOUSE, AERIAL ASSAULT, SONIC 1 5500 έκαασ. Κώστας 0522 22541

AMIGA +PC SOFTWARE! Όλα τα τελευταία games και utilities που κυκλοφαραύν. Συνεχής ανανέωση κάθε εβδομάδα. Παράδοση κατ'αίκαν για Αγία Παρασκευή,

AMIGA SOFTWARE. Gamedisk 300. Αντικαταβαλές πανταύ - Παραδόσεις αυθημερόν - Αντικατάσταση σε περίπτωση βλάβης. Συνδρομές : Πλήρης 200, μάνσ games 250. Εκπληξη : Backup Solution : κόστος 10 δραχμές τα 1 MB!! 8315442

Χολαργό. Χαλάνδρι. Τηλέφωνα 6011854 (Δημήτρης), 6392086 (Τάκης).

SILVERCITY HACKERS CLUB. The ultimate club for all Amiga USERS. Τεράστια ανανεώσιμη συλλογή 4000 δισκετών. Ταχύτατα super δίκτυα αντικαταβαλών σε όλη την Ελλάδα. Οτιδήποτε θέλετε γύρω απα την Amiga. Πάμφθηνες συνδρομές και έξτρα δώρα στους τακτικούς πελάτες και συνδρομητές. Αψαγή παίατητα. Εγγυημένο φόρτωμα 100% error free. Παράδοση κατ'αίκαν. Call now!!! Νίκας 9937664, Κώστας 9931416

AMSTRAD 6128. Σε συνεργασία με τα μεγαλύτερα clubs της Ευρώπης σας προσφέρουμε τα καλύτερα προγράμματα και παιχνίδια που υπάρχουν στην A6128. Τιμές λογικές. Τηλ.0285 23857 Ντένης.

PC GAMES. Ανταλλάσω μάνσ σε 256 χρώματα κυρίως adventures και τα καλύτερα Arcade. Αλέκος Τηλ.4972134

GAMEBOY! Πωλείται + 4 games αξίας 50.000 δρχ. μόνο 30.000 δρχ. Ακόμα πωλείται για ένα NES + 4 games απο 65.000 δρχ. μάνσ 25.000 δρχ. Οπσιας προλάβει. Ηλίας 8827661.

PC WORLD II. Ο θρύλας συνεχίζεται. Οτι ψάχνετε εδώ θα τα βρείτε σε απισιδήστε format διακέτας θέλετε και σε τιμές που δεν συγκρίνονται. Αντικαταβαλές πανταύ. Κώστας Δημητρίου (0665)23909

ELECTRON. AMIGA :

- Name Programdisk : 300
 - Συνδρομές (Program) : 80
 - Αυθημερόν παράδοση σπίτι
 - Δωρεάν κατάλογος
 - Αντικαταβαλές Turbo
 - Πάμφθηνες κενές Name
- 4111461-9301258 Νίκας

AMIGA 500 + 1084S + games + programs + 2 joysticks + καλύματα + φίλτρο polaroid + στα κουτιά τους. 6μμ.-10μμ, Τηλ.9344007 Βασιλης.

AMIGA (1.3-2.0) + 1MB + ATONCE + μάνιτορ = 130.000. Τραφαδοστικά 200W = 12.000. Modem εξωτερικό 2400 HUNDAI = 12.000. SCSI controller + 52mb Quantum + 2mb RAM = 120.000 Νίκας 9634265

Ευκαιρία! Πωλείται Amiga 500-600 με 15 μήνες εγγύηση. Τηλέφωνα 2775574

USER

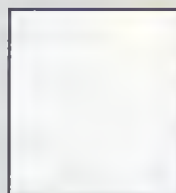
ΚΟΥΠΟΝΙ ΚΑΤΑΧΩΡΗΣΗΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ



ΠΡΟΣ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ USER
ΝΕΑ ΕΚΔΟΤΙΚΗ
ΣΠΑΡΤΗΣ 75 , 124 61 ΧΑΪΔΑΡΙ
ΓΙΑ ΤΟ ΤΜΗΜΑ ΑΓΓΕΛΙΩΝ

USER

ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ ΠΑΛΑΙΩΝ ΤΕΥΧΩΝ



ΠΡΟΣ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ USER
ΝΕΑ ΕΚΔΟΤΙΚΗ
ΣΠΑΡΤΗΣ 75 , 124 61 ΧΑΪΔΑΡΙ
ΓΙΑ ΤΟ ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΩΝ

USER

ΚΟΥΠΟΝΙ ΣΥΝΔΡΟΜΗΣ



ΠΡΟΣ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ USER
ΝΕΑ ΕΚΔΟΤΙΚΗ
ΣΠΑΡΤΗΣ 75 , 124 61 ΧΑΪΔΑΡΙ
ΓΙΑ ΤΟ ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΩΝ

USER

ΚΟΥΠΟΝΙ ΚΑΤΑΧΩΡΗΣΗΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ

Γράψτε με καθαρά γράμματα το κείμενο της αγγελίας σας:

.....
.....
.....
.....

ΝΑ ΚΑΤΑΧΩΡΗΘΕΙ ΜΕ ΠΛΑΙΣΙΟ:

ΝΑΙ

ΟΧΙ

ΝΑ ΚΑΤΑΧΩΡΗΘΕΙ ΜΕ ΚΕΦΑΛΑΙΑ:

ΝΑΙ

ΟΧΙ

ΑΡΙΘΜΟΣ ΛΕΞΕΩΝ:

* ΚΑΘΕ ΔΗΜΟΣΙΕΥΣΗ ΜΕΧΡΙ 15 ΛΕΞΕΙΣ ΚΟΣΤΙΖΕΙ 1500ΔΡΧ.

* ΚΑΘΕ ΕΠΙΠΛΕΟΝ ΛΕΞΗ ΕΠΙΒΑΡΥΝΕΤΑΙ ΜΕ 100 ΔΡΧ.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ:

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ:

ΤΗΛΕΦΩΝΟ:

ΕΣΩΚΛΕΙΩ ΤΑΧΥΔΡΟΜΙΚΗ ΕΠΙΤΑΓΗ Νο:.....

* ΑΓΓΕΛΙΕΣ ΜΕ ΚΕΦΑΛΑΙΑ ΧΡΕΩΝΟΝΤΑΙ ΜΕ 50% ΕΠΙΠΛΕΟΝ

* ΑΓΓΕΛΙΕΣ ΜΕ ΠΛΑΙΣΙΟ ΧΡΕΩΝΟΝΤΑΙ ΜΕ 100% ΕΠΙΠΛΕΟΝ

USER

ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ ΠΑΛΑΙΩΝ ΤΕΥΧΩΝ

Επιθυμώ να παραγγείλω παλιά τεύχη του USER. Δε στέλνω χρήματα τώρα, αλλά θα πληρώσω μόλις τα παραλάβω. Δέχομαι να επιβαρυνθώ με τα έξοδα αντικαταβολής.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ:

ΠΟΛΗ:

ΟΔΟΣ:

ΑΡΙΘ: ΤΚ:

ΤΗΛΕΦΩΝΟ:

ΤΕΥΧΗ ΠΟΥ ΕΠΙΘΥΜΩ

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

ΠΡΟΣΟΧΗ: Οι παραγγελίες εκτελούνται εφ'όσον υπάρχουν τεύχη.

USER

ΚΟΥΠΟΝΙ ΣΥΝΔΡΟΜΗΣ

ΝΑΙ! Θέλω να γίνω συνδρομητής για ένα χρόνο (11 τεύχη) στο USER. Στέλνω την ταχυδρομική επιταγή Νο..... με το ποσό των 7.700 δρχ. (για την Κύπρο 8.400 δρχ. και τραπεζική επιταγή πληρωτέα στη ΝΕΑ ΕΚΔΟΤΙΚΗ ΕΠΕ).

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ:

ΠΟΛΗ: ΟΔΟΣ:

.....

ΑΡΙΘ: ΤΚ: ΤΗΛΕΦΩΝΟ:

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ: ΗΛΙΚΙΑ:

ΑΡΧΗ ΣΥΝΔΡΟΜΗΣ ΑΠΟ ΤΕΥΧΟΣ:

ΕΠΙΛΕΓΩ ΤΗΝ ΠΡΟΣΦΟΡΑ:

Η ΕΠΙΤΥΧΙΑ ΣΥΝΕΧΙΖΕΤΑΙ... ΤΩΡΑ ΟΝΟΜΑΖΕΤΑΙ PAC MAN



- ✓ Δύο Button Fire
- ✓ Auto Fire
- ✓ Ατσάλινα σπέρια τριβής
- ✓ Ρουλεράν στον μοχλό
- ✓ Εργονομική σχεδίαση
- ✓ Εξι μικροδιακόπτες
- ✓ Εγγύηση 3 χρόνια

ΘΑ ΤΟ ΒΡΕΙΤΕ
ΣΕ ΟΛΑ ΤΑ
COMPUTER SHOP

ΤΟ ΜΟΝΟ
ΜΕ ΤΗΝ ΕΓΓΥΗΣΗ
ANEROUSSIS CONTROL



ANEROUSSIS CONTROL

Σ.ΣΑΡΑΦΗ 21 - ΑΙΓΑΛΕΩ Τ.Κ. 12241

TEL. 5900 107 - 5906 006 FAX. 5902 556 TLX. 226600 PAGA GR

Όσοι εμπιστεύονται τη **Nintendo...**,
αναζητούν
το **Nintendo**_{shop}!



SPIRIT



Το αποκλειστικό περιβάλλον
για τους Φανατικούς.
Νέα παιχνίδια, περιφερειακά
αξεσουάρ,

απο το **PANDA** 
COMPUTERS + GAMES

ΣΥΝΤΑΓΜΑ: Καραγιώργη Σερβίας 4
(Στοά Καλιγά), τηλ: 3237033

Κ.ΠΑΤΗΣΙΑ: Καυτατζόγλου & Χρισ.Σμύρνης
40 - 42 τηλ: 2111696

ΨΥΧΙΚΟ: Εμπορικό Κέντρο Ψυχικού
Λεωφ. Κηφισίας 292, τηλ: 6877362

Ν. ΙΩΝΙΑ: Εμπορικό Κέντρο ΙΩΝΙΑ 2000
Λεωφ. Ηρακλείου 350

Nintendo_{shop}